Informatikai magazin PC felhasználóknak
Nr.10. Ára.: 248,- Ft

PC ULTRA



Játékleírások, CD-tesztek
Civil War, Daggerfall, Assassin 2010, Megarace 2, Flight Simulator 6.0, 3 Skulls, Gene Wars, Star Control 3, Syndicate Wars, Hardline, Grand Prix II, Synnergist F22 Lightning II, Képes Krónika

Felhasználói infok
Internet, Elsősegély, Scene-, 3D rovat, CoVboy posta, Programozási tippek és trükkök

'96 végének nagy eseményei

Jön a CD Ultra 96/2

Szórakoztató elektronikai és számítástechnikai vásár 1996. XII. 06-08.

Megjelenik a PC Ultra 11/12-es dupla száma

Computer Karácsony 1996. XII. 13-15.

PC Ultra Home Page az interneten

PC ULTRA ● I. évfolyam 10. szám ● 1996. december
9 771219 766001
COM-WARE



MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
Élvezd a virtuális valóság őrületét.
FORTE VFX-1
Belépő egy másik dimenzióba!
Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.
VFX1
HEAD-GEAR
Professzionális hangkártyák
Audiotrix Pro 42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya 88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadókártya 21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul 37.600.-
SCD 15 GS 47.200.-
Hangszórók
Hangerő- és hangszínszabályozás
J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900
COMPAQ
multimédiás számítógépek és notebook-ok
Microsoft
szoftverek teljes választéka
Bertelsmann CD-ROM-ok:
LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól
A legmagasabb szintű angol nyelvoktató CD-k.
Német nyelvű lexikonokból a hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.
Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok
KÉPTÁRAK - 5.000
Magas színvonalú igényességgel elkészített művészettörténeti anyag.
AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000
Mesejáték– mulatságos, játékos módszer az olvasás tanulásához.
MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900
Enciklopédia és példatár érettségire és felvételire készülőknek
Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból
Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

ECOBIT®

EcoBIT Multimédia Szaküzlet
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu

Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk!
Vidékre csomagküldést vállalunk!

Ha elküldi címét, akkor mi árlistával és fo
lyamatosan információkkal látjuk el Önt

Command & Conquer Red Alert

Jön! Jön! Jön!

Magyar kézikönyvvel novemberben a boltokban!

A minden idők legsikeresebb CD-ROM játéka, a stratégiai játékok királya, a Command & Conquer folytatása végre itt van.

A játékhoz magyar nyelvű kézikönyv tartozik. Ha ezt nem adják hozzá, akkor a játék nem legális forrásból származik.

A Pólus Centerben
Exkluzív EcoBIT üzlet nyílik november 8-án.

PC CD-ROM, SONY PSX, SEGA SATURN ÉS EGYÉB CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN.

Akció! Novemberben mindenkinek 5% kedvezmény a Pólusban!

Megnyílt legújabb boltunk az interneten.
http://www.accentcomm.com/ecobit
Demók, képek, leírások, árlisták letölthetők.

Ha nincs internet hozzáférése, akkor friss információkért hívja az EcoBIT forró drótot:
351-3078

A Virgin, Blue Byte, Warner és Disney CD-ROM-ok kizárólagos hazai forgalmazója az EcoBIT.

Virgin Interactive entertainment · Blue Byte · Disney Interactive

3 Skulls of the Toltecs

A három koponya

Színes, magyar nyelvű, CD-ROM kalandjáték

A magyar változat novembertől az üzletekben!

Compfair '96

Az Ecobit az A pavilon 313-as standján található!

Néhány ízelítő a programból:

- Péntek 15.00: Meglepetés a Compfair egén;
- Szombat 12.00: Ismét itt az égi áldás;
- Szombat 13.00: Ajándék osztás, sorsolás híres közéleti személyiségek bevonásával.

Ezen kívül állandó műsorok, játékok kipróbálása, és óriási árleszállítás várja önöket az EcoBIT standon. Siessen, mert az engedményes CD-k gyorsan fogynak!

Albion – Szerepjáték magyar nyelvű kézikönyvvel.

Scorched Planet – 3D-s lövöldözős szimulátor az akciót kedvelőknek.

Kalandjáték gyönyörű rajzolt, festett grafikával.

Termékeink kaphatók még: Centrum Áruházak, Delfin Irodatechnika, Escom, Fotex Records, Virgin Megastore üzletekben, ahol garantáltan legális programokat árusítanak

Harvester – Filmszerű kalandjáték, interaktív thriller.

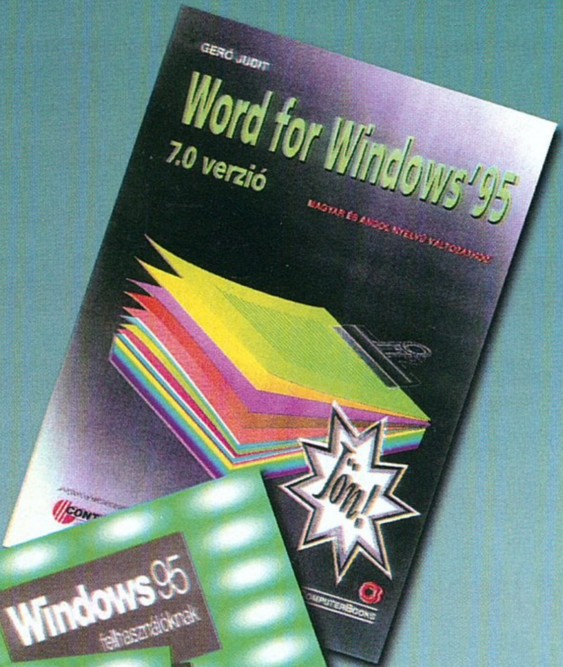
Daggerfall – 3D-s szerepjáték a Terminátor készítőitől.

Hardline – SCI-FI AKCIÓ! Ezt látni kell!

Command & Conquer Commemorative Edition – Jubileumi kiadás! Command & Conquer + Dune II + Soundtrack CD + poszter díszdobozban.

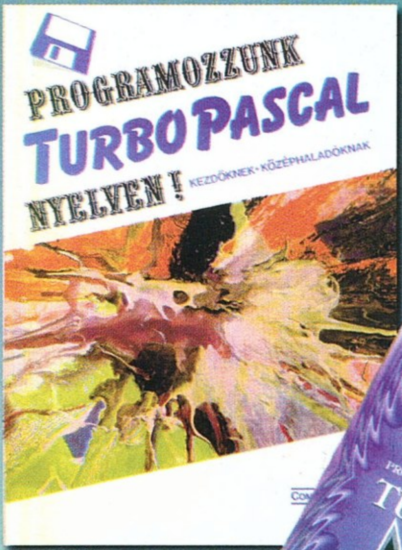
The Pandora Directive – 6 CD-s UFO történet, melyet igazi színészek játszanak.

Keresse könyveinket



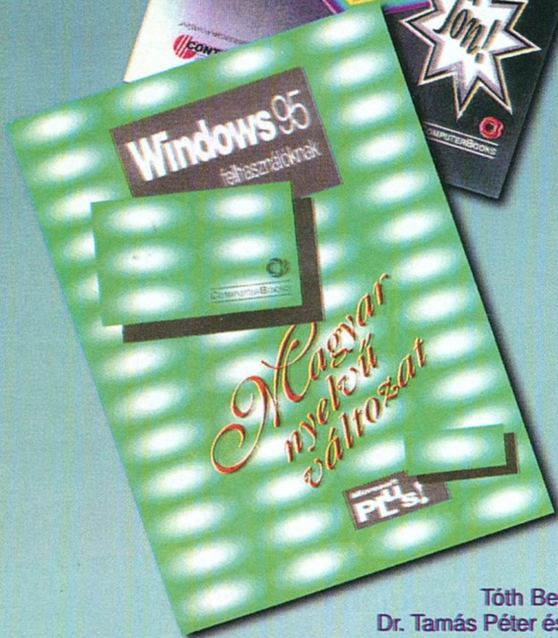
Gerő Judit
Word for Windows '95 - 7. verzió

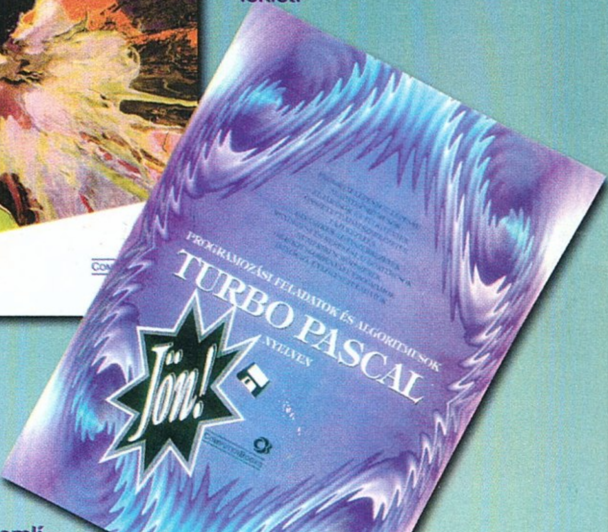
A Szerző tapasztalt oktatója a szövegszerkesztésnek, ezt a didaktikus felépítés, a tanulást segítő kérdések, és példák sokasága is jelzi. A könyv külön erénye, hogy azokat a 32 bites újdonságokat is részletezi, amelyek az Office 7 valamennyi programjában azonosak.



Benkő - Benkőné - Tóth - Varga
Programozzunk Turbo Pascal nyelven ! kezdőknek - középhaladóknak.

A népszerű Turbo Pascal (5.0-tól a 7.0-ig) nyelv elsajátításához nyújt segítséget a tartalmában és formájában megújult könyv (objektum orientált programozással bővítve), és a lemezmelléklet.

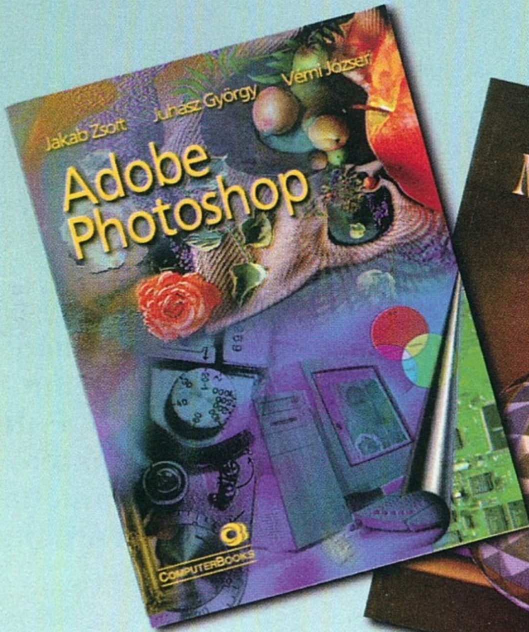




Benkő - Benkőné és trsai
Programozási feladatok, és algoritmusok Turbo Pascal nyelven

A fentebb említett Turbo Pascal tankönyv kiegészítője ez a kiadvány. Programozási feladatok segítségével gyakorolhatunk az alapoktól egészen az objektum orientált programozásig, valamint egy alaposan összeállított algoritmusgyűjteményt is tartalmaz a könyv, és a lemezmelléklet.

Tóth Bertalan
Dr. Tamás Péter és trsai
WINDOWS 95 felhasználóknak





10 % kedvezmény a szelvény bemutatóinak a ComputerBooks Kiadóban !

1126 Budapest, Tartsay Vilmos u. 12.
Levélcím: 1253 Budapest, Pf.: 71.
Tel.: 1751-564, 1753-591.
Fax.: 1753-591.

Jakab - Juhász - Vémi
Adobe Photoshop

A DTP világának legsokoldalúbb és legelterjedtebb programjának ismertetése az alapoktól a profi alkalmazásokig.

Tátrai Tibor
MS Project

A Microsoft Project programcsomag jól felhasználható egy project szerteágazó feladatainak áttekintésében. Ehhez nyújt segítséget a kiadvány.

Kérje ingyenes katalógusunkat !

BOOT

Üdvözlünk mindenkit a kicsit összenyomorgatott BOOT szektorban. Ez a téma most úgyis aktuális, a szerkesztőség minden fellelhető BOOT szektorát *AntiEXE* nyomorgatta az elmúlt hetekben **(kösz fiúk, még jó hogy nálam hajnal 3-kor darálta le a FAT-et, és most ezért nincs Broken Sword leírás - CoVboy)**. Ezt még megfűszerezte egy *'RD'* és egy *'SPIRIT'* is - ez utóbbi hála annak a disknek amit - mint utóbb kiderült - Zool&Ca$h szabadított ránk. Szóval sajnálatos módon a tördelés utolsó fázisaiban a szerkesztőségben is eredményes munkát végzett az *AntiEXE*, úgyhogy alig maradt pár napunk újra elvégezni mindazt, amit már előtte megszerkesztettünk. Ezért is elnézést kérünk mindenkitől, ha ez a szám nem sziporkázik a látványtól, de mindazt ami itt 48 oldalon elterül kb. 2 nap alatt kellett (ismét) összeállítani, hogy a lap időben megjelenhessen.

E havi **BOOT** témánk - bizonyára sokan várják - a 2 számmal ezelőtti kérdőívek eredményeinek ismertetése, amelyben a szerzőkre lehetett szavazni. Alapkoncepciónk volt, hogy egyrészt aki az 5-ös mércét sem éri el, az repül, másrészt a szavazatok eredményeit a továbbiakban - mint egy szorzót - beépítjük a szerzői díjazásba, azaz akinek több a pontja több pénzt kap, és fordítva. Nézzük sorban az alig(!) 300 beérkezett levlapból elkészített statisztikát: CoVboy: 9.7 / DoT: 7,8 / HáPi: 9,1 / Ggab: 8,1 / Bryan: 8,9 / Boldi: 4,8 / Csibra Gergő: 6,5 / Dino: 7,8 / O-Man: 3,2 / Holu-Mr.X: 2,7 / Hancu: 9,7 / Ca$h: 5.2 / Kozy: 6,4 / Kunci: 7,8 / Zool: 5,3 / NAFA-Zee: 3,8 / ChX-WT Pooh: 5,8 / Ruszi: 3,9 / Iw0: 7,6 / Tarby: 7,8 / Pörkölt Desiato: 7,8 / Hacker: 7,3 / Reptile: 8,1 / Petroff: 6,7 / Benny: 5,1 / FEC: 8,3 / Nightblade: 3,3 / Buddha: 4,3. Szomorú kötelességünknek teszünk tehát eleget, amikor a nagyérdemű előtt is kijelentjük, hogy megköszönjük Boldi, O-Man, Holu (Mr.X), NAFA (Zee), Ruszi, Nightblade és Buddha eddigi ténykedését, van még egy pár lap kis hazánkban, esetleg meg lehet próbálni máshol. Mindezen túl elbúcsúztunk ChX (WT Pooh)-tól is, aki önszántából távozott. A szerzők távozásáig leadott cikkek természetesen még megjelennek lapunk következő számaiban. Viszont jó hírünk van, HANCU teljes emberként erősíti a továbbiakban a PCU bástyáját.

Ebben az évben még legalább 6-szor találkozunk: A CD Ultra 96/2 december első hetében jelenik meg, ott leszünk a Körcsarnokban a Szórakoztató Elektronikai és Számítástechnikai Szakvásáron december 6-8. között, a Computer Karácsony rendezvényen 1 héttel később hétvégén, kb. ekkorra lesz Home Page-ünk is az Internet-en, s közben megjelenik a PCU 11-12-es összevont száma is, amely 80 oldalas lesz, így tehát itt kétszer is találkozunk.

Addig is kéretik beosztani ezt a 48 oldalt.

TARTALOM

Játék / CD tesztek

Felhasználói infok

Állandó rovatok

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 10.szám - 1996. december,
megjelenik (általában) havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)
A másik helyettes szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu)
Borító: Assassin 2010 (PR Poster)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,
E-mail: pcu@hungary.net
HU-ISSN 1219-7661

Lapunk következő (11-12. összevont) száma
december 2. hetében jelenik meg
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft®
fiatal felhasználókat támogató programjában
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
belföldi postautalványon, vagy átutalással a
COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,
fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., EZ Computer Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/10-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

Daggerfall

A gyakori szuperlatívusz-használat egyik hátulütője, hogy a szerző jelzőinek valóságtartalma jogosan kétségeket ébreszthet a mindig éber Olvasóban. Most mégis vállalnunk kell ezt a ve-s z é l y t (az Albion után), hiszen a **Daggerfall** nem mindennapi warez: valami újat hozott a számítógépes szerepjátékok sokat látott világába.

Minden dícséretünk a **Bethesda Softworks**-é, hogy ilyen részletesen megvalósították ígéreteiket, ami manapság nagyon ritka. Úgy döntöttek, kissé leveszik az Arena világ részletességét, hogy inkább egy "piciny" területen találjunk sok érdekességet, mint egy nagyon nagy kontinensen néhány tucat dungeont és várost.

Vegyük nagyító alá először az anyagiasabb részeit a játéknak. Gépigénye egyáltalán nem jelentős, jobb videókártyával, 16 mega RAM-mal és DX4/100-zal kényelmesen gyors. Talán annak is köszönhetően, hogy egy-két gonosz hírrel ellentétben nem Windows 95 alatt fut. Egyedül a vinyón kell rá az átlagosnál több helyet szorítani, különben a sok CD-töltés miatt olyan gyorsan fog menni a game, mint reggel a kocsisor a Gellért téren. Minimálisan 31 mega hely kell neki, de ezt jobb elfelejteni az előbb említett ok miatt, azaz a 130 mega szabad placc + cache erősen ajánlott.



Sajnos, a játékon még érződik, hogy nincs minden teljesen kiforrva, mindenki rátalálhat pár bugra, hiányosságra, és mindenkinek ki fog még fagyni a program egynéhányszor. Említsünk pár szót ezekről a gondokról:

Úgy tűnik mostanság rájár már a rúd az Ultrasound-ra (talán nem is olyan véletlen az a rúdmozgás?), mert ez sem kezeli tökéletesen (alias sehogy) eme megbízható kártyát.

Az klassz dolog, hogy erre csak a *README* hívja fel a figyelmet, mert ez ugye nincs rajta a dobozon, de az már szégyenletes, hogy ilyen kvázi-hülyeségre hivatkoznak, miszerint a "GUS egy régebbi hangkártya-fajta, amely nem teljesen General Midi-kompatíbilis, hiszen a 128 hangszer + dobok helyett csak kb. 30 fér bele, és a Daggerfall 100 fölötti számú hangszert használ". Az még rendben, hogy nem teljesen GM-kompatibilis, de hogy miért kell nekik egyszerre betölteni mind a 100 feletti hangszert, vagy miért nem tudták egy kicsit leszorítani azt a száz hangszert 80-ra (ugyanis az általuk említett LOADPATS ennyit be tud tölteni 8 bittel).



A másik gond a GUS-sal, hogy a **Classic**on legalábbis nem játszotta jól a digi hangot, azaz összességében nagy túró zajt tudtunk belőle kicsiholni, még szerencse, hogy volt egy SBPro is a közelben.

Ám kit érdekel az ilyen probléma, hiszen alig van pár GUS-tulajdonos, nem? A fontos, hogy gond nélkül menjen az *ESS AudioDrive*-n és *.WAVJammer*-n.

Dungeonökben jópárszor előfordul, hogy a játékos egyszer csak kint találja magát a termekből, és már véletlenül sem fog sikerülni a visszaevickélés az eredeti helyiségbe.

Dungeonbeli kettes számú probléma, hogy a **FLOAT** gombjai (legalábbis nálunk a szürke '+' és '–') gyakran nem reagáltak az ütésre. Ilyenkor elég párszor 'ESC'-et nyomni vagy behívni a billentyűdefiniáló menüt, és a hiba előbb-utóbb elhárul.

Fel szeretnénk hívni a figyelmet, hogy a játékhoz használandó *MSCDEX* a 6.22-s DOS-é legyen, amit a CD-n is megtalálhatunk, a SUPPORT könyvtárban, mert pl. a Windows'95-höz tartozó 7.0-s DOS MSCDEX-ével nem nagyon tudunk 3-4 percnél hosszabb ideig játszani, mindig ki fog lépni a proggy.

A játék külcsínye egyébként sokat javult, mind a grafika, mind a hangeffektusok tekintetében. A grafika javulásáról bárkit meg lehet győzni, aki látja pl. *Wayrest* várát, a gaméban látható parasztlyányokat, a növényzetet, illetve a szörnyek egyikét-másikát. Klassz hatást ér el az a pár "mellékszereplő", mint pl. kóbor kutya, cica, malac, ló, feltépett belű kutya, felakasztott, karóba húzott jómberek (ahogy a Doom-félékben).



A hanghatásokra most legalább rá lehet ismerni, az Arenában hallható sirályvijjogás is patkánycicergéssé szelidült, de a vájtfülűek ráismerhetnek az utcán található malacok röfögésére is, mert rokonaik a ***Warcraft 2*** *"pig-farm"* röfögéseinek.

A kezelést sajnos nem sikerült olyan olajozottan megoldani, mint illett volna. Alapvető hiba, hogy nem lehet csak billentyűkkel játszani, és a joyok közül is csak az analógot kezeli. Legnagyobb hátrány, hogy harchoz mindenképpen meg kell adni az egérrel irányt. Ennek következtében kell egy kis idő, amíg az ember keze átáll a **Doom**-félék irányításáról, még a leginkább hasonló megoldású VIEW-módban is. Segít a problémán, hogy majdnem minden egyes funkció aktiváló gombját át lehet állítani. Szerény javaslatunk, hogy ha jobbkézzel kezeljük az egeret, akkor a ballal a numerikus billentyűzetet és környékét tapogassuk, de úgy, hogy az 'End' és 'PgDn' ('1' és '3') legyen a jobbra-balra csúszás (strafe left / right)

Rátérve a lágyabb részekre, tekintsünk először a karakterek generálására, és a szerepjátékrendszerre.

A már Arenaban megtalálható osztályokon kívül egy új, fantasztikusan jó opció is van, a saját magunk által előállított osztály. Ennek köszönhetően az "osztály" kategória tényleg "nem kényszerzubbonyként, hanem eszközként" alkalmazható. Sőt, mindenki kedvére elkészítheti "táp-kasztját", vagy akár — ahogyan a kézikönyvben is olvashatjuk — olyan osztályát, aminek megalkotásában csak a "megálmodott személyiség vezet".

A játék legforradalmibb dobása a társadalmi mélység kiépítése. Minden NPC-interakciót erősen befolyásol az adott réteggel (nemes, értelmiségi, kereskedő, paraszt, alvilág) kialakított viszonyunk, patrónust választhatunk magunknak valamely helyi uralkodó személyében (legyen az akár az ősi nekromanta, a Férgek Királya), sőt a templomokban, céhekben, lovagrendekben elért státuszunk is meghatározó a felkínált információ mennyiségében, a szolgáltatásokért kért árakban. Ilyen kiterjedt kapcsolat még a papír-szerepjáték esetén sem nagyon képzelhető el, talán csak a legjobb mesélőknél. Az lenne az igazán szuper,-ha pl. hálózati vagy internetes játékra is lehetőség lenne.

A játék társadalmi mélységeihez tartozik, hogy a politikába is beleszólhatunk, már amennyire ez a politika folytatásában, a háborúban nyilvánul meg (azaz láthatjuk, hogy most ez kit ostromol, az meg kit nem), ilyenkor nem válik jelentéktelenné, hogy kinek voltunk az udvari talpnyalói.

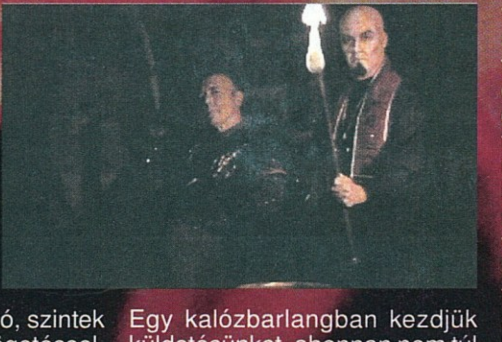
Jelentéktelen dolog, de a többi CRPG-hez képest új elemnek számít, hogy vehetünk magunknak lovat, kocsit, hajót, sőt házat is, a kereskedők / bankárok nagy örömére. Egy hajó pl. kétszázezer aranyba is kerülhet, a legdrágább ház akár egy milkóba, így kitalálható, hogy nem kifejezetten megoldható a zsebben cipelése hasonlóan tekintélyes summáknak. Erre találták ki a hitellevelet és a bankszámlát, ami szintén ritka fenomén az ilyen gémekben.

Kis perverzeknek külön élvezet az **INVENTORY**, a tárgylista, amikor is kedvünkre öltöztethetjük a hím / nő karakterünket, és még a szokásos fehérnemű-limit sincs meg. Egyedüli gond a kinézetben, hogy nem harmonizálták a bőr színét az arcon

és a testen. Milyen klassz, most már lehet csupasz felsőtestre láncinget húzni (mazochista vigyor).
Iszonyatos jó vicc a *ChildGuard*, azaz "a kisgyereket zárjuk el a szaftos részektől" opció. Erősen kétségbe vonnánk, hogy #1: túl sok 12 éven aluli élvezné a **Daggerfall** értékeit (pl. társadalmi megbecsültség és hírnév), #2: ha nem mutatná a proggi a sok fröcsögő vért meg a nénik cicijét-fenekét, akkor a gyerekek nyugodtan lemészárolhatják még a járókelők tucatját, a szörnyek ezreit, anélkül, hogy lelki deformációt szenvednének. Mindenesetre a felületes szülőket megnyugtathatjaú.
Bár a kézikönyvben is olvasható, mégis megemlítenénk a céheket. Mindenki tagja lehet több céhnek + 1 templomnak is, feltéve hogy elegendően magasak az adott képességeik. A céhek tagjaik számára adnak néhány bónusz lehetőséget is, ebből a szempontból talán legelőnyösebb a varázslók céhe. Itt van a varázslatkészítéstől a daedrák (a.m. démonféle) idézéséig minden, potion- és varázstárgygyártás is. Sajnos, a jelentősebb szolgáltatásokhoz csak beavatottabb céhtagok juthatnak hozzá, amit küldetések teljesítésével és képességeink növelésével érhetünk el.
Ami maradt az előző részből, az a dungeonbeli útvesztők. Ki lehet találni, hogy mennyi ötlet jut egy-egy kazamatába, ha mellette van még vagy 200. Ráadásul felbuzdulva az új, használhatóbb 3D-s térképen (Descent-féle), még jobban eleresztették magukat függőleges irányba, így már nem találhatunk olyan megkötést, hogy egy szinten van minden megoldás, minden kulcs, kapcsoló, szintek közötti pihenővel, töltögetéssel.
A harcokon kívül fejtörőkből sajnos feleannyi sem akad, és negyedannyira sem élvezetesek, mint például az *Albion*ban, azonkívül a szemfülesebbje találhat még párat az Arena-ízű találós kérdésekből. Mindenki megnyugtatására: nincs akkora szerepük, mint a rosszemlékű ősnél.



A fentiekből néhányan már gyaníthatják, hogy nem ajánlható annyira bevezetésként az RPG-k világába, hiszen sokak számára gondot okozhat, hogy nem fogják kifejezetten tudni, most mit kell, lehet és érdemes csinálni, a sztorivonal szabadsága miatt (főleg ha az angol nyelv tudása itt-ott hiányos). A lehető legtávolabb áll a játéktól a lineáris kaland, a cselekedetek megkötése, úgyhogy senki se várjon szájbarágós segítségeket, és egyféle megoldási módot.
A fő vonala a történetnek, hogy császárunk, **Uriel Septim** magához hivat minket az éj közepén, és most kivételesen nem bújócskázni akar velünk, hanem két fontos megbízatást ad. Az egyik, hogy egyik legkedvesebb és leghűségesebb vazallusa, **Lysandus**, Daggerfall királya nem talált nyugalmat, miután *Cryngaine* mezején mind ő, mind az ellenség vezére elesett. Azóta *Daggerfall* városát kísérti éjjelente, bosszúért üvöltözve. Másik, alárendelt feladatunk, hogy a király egy célba nem ért levelét felkutassuk.
Utunkat el is kezdjük, és lefelé csordogálunk az Iliac Öböl felé, ami az *Abecean tengerbe* nyílik, amikor egy iszonyatos vihar ripityára töri hajónkat. Mi is csak éppenhogy elkerüljük a vízbefúlást.



Egy kalózbarlangban kezdjük küldetésünket, ahonnan nem túl nehéz kikecmeregni, sőt, a szemfülesebbje észreveheti, hogy a játékhoz adott **Daggerfall Chronicles – Book of Knowledge** reklám-papírosa ezt a részt komplett térképpel tartalmazza. Ha valakinek a karaktere kevésbé jártas a harcban, ajánljuk, hogy kerülje el az alul található kínzókamra-szerűséget, a tolvajjal egyetemben.
A még hátralévő egy oldalon megpróbálunk a fő vonal megoldásában, megtalálásában, illetve az azon való elindulásban segíteni. Ebből következően nem biztos, hogy növeli a játék élményét, ha elolvassuk, mielőtt a játékban valamit is próbálkoznánk, mert a **Daggerfall** esetében valóban ronthat az örömön. Egyébként sok név, és hogy mit hol találunk állandóan változik, ezért ezeket meg sem említjük.
A tárgylistánkban találhatunk zöld hátterű papírfecniket, amiket olvassunk el (USE), és meg is tudhatjuk, hogy mind *Wayrest*, mind *Sentinel* főnökei tárt karokkal várnak minket, mindegyikőjük egy kis rejtélyes sztori ígéretével.
Sőt, hamarosan egy bizonyos **Lady Brisella** is előkerül, aki nem más mint **Lady Magnessan**, aki nem más, mint Elvis Presley, aki nem más, mint Charles herceg törvénytelen fia. Ez a hölgy egy olyan titkos társaság tagja, amely mindig a *Tiber Septim* által alapított birodalom érdekeit képviselte, gyakran akár az aktuális császár ellenében is. E hölgy közvetlenül fő küldetésünket segítené, ám egyelőre sok új információt nem nyújt, mindössze a kezdeti tennivalónkat sűríti össze.
Menjünk először a levél után, mert a holtak tudnak várni, míg a levél kézbesítéséért a posta csak korlátozott ideig vállal felelősséget. *Wayrest* várban várva-várja piros lányka hátha látja kalandozó testünket. Ő *Morgiah*. Nem kér tőlünk többet, mint futárkodjunk neki a **Nekromanta Kriptába**, s vigyük üzenetét a Férgek Királyának. Ugyanis e kevésbé kiállható természetű nőszemély házasodni szeretne, sőt, talált is magának egy elf uralkodót, aki hajlandó elvenni feleségül, ha segít neki, hogy elhunyt fiával beszélhessen. Imádjuk az ilyen romantikus történeteket...
Kivételesen leírjuk a legegyszerűbb útvonalat a Férgek Urához: válasszuk a baloldali középső kriptát, s leereszkedve az első ajtót balra. Onnan le a barlangban, egész a padlóig, és ha van kulcsunk, már be is tudunk menni. Hehe, de jó vicc volt, ugye. Akit a kulcs is érdekel, annak figyelmébe ajánljuk a dungeon többi részét, az sem olyan óriási (a többi várhoz képest).
Morgiah boldogan fogad minket, jövője biztosítván. Megosztja velünk titkát, miszerint a levelet ellopták a futártól, majd a tolvajcéh eladta az árut egy ork hadúrnak. Na, ennél jobb helyre sem kerülhetett volna, legalább jókat fognak röfögni Uriel császár disznóságain. További adatokat *Mynisera* mondhatna, ám őt egyelőre nehezebb dolog megtalálni, úgyhogy ideje átnézni **Sentinel** várába.
E déli provincia fővárosának várában egy hallgatag fiút keressünk, a jobb oldalon, közel a bejárati kapuhoz (*Lhotun* herceg). Ő is segíteni tudna nekünk, ha... Cserébe eltűnt bátyját kell megkeresnünk, akit a mendemonda szerint a *Túlvilág Királya* (Underking) rabolt el. Az igazság inkább úgy áll, hogy megboldogult atyja, *Cameron* király nem nézte túl jó szemmel a trónörökös egészségi állapotát, és tett is az elrablás érdekében. Idősebbik fia ugyanis kifejezetten entellektüell-alkat, és fizikai állóképessége, valamint akaratereje a nulla felé tendál, persze alulról. Mindezt az elhunyt bátyus kriptájában találhatjuk meg (a Túlvilág Királyánál, ha emlékezetünk nem csal).
A Túlvilág Királyáról további információkat riválisától, a Férgek Királyától tudhatunk meg, aki jó szokása szerint egy zombival üzen, és szívélyesen felajánlja szolgái további feldarabolási lehetőségét, ha megint meglátogatjuk.
Miután megcsináltuk neki, amit kért (gyakran egy lich lelkét kell számára elrabolnunk, de a helyszín mindig változik), elárulja, hogy a Túlvilág Királya valójában az elhunyt első császár, Tamriel udvari csatamágusa. Mármint ami mára maradt belőle.
Lhotun hercegnek segítve közelebb jutunk *Lysandus* király rejtélyének megoldásához annyival, hogy volt udvari barátnője, *Medora* sztoriját is megtudhatjuk. Ez a szegény hölgy szám lett űzve, míg partfogó királya a háborúban ontotta vérét, mert a felszarvazott asszony szagot kapott. Most **Balfiera** szigetén tengeti szürke hétköznapjait.
Ő lesz jobbkezünk Lysanda



nyugalomra térítésében, bár a végső szót maga az elesett uralkodó mondja ki. Először szerezzük be a hölgynek a *Nagy Unikornis* szarvát, amit a vén bolond boszorkány, *Nulfaga* várában találhatunk, és a boszi (aki mellesleg Lysandus anyja) hetvenhetedik szoknyájában van elrejtve. Eb-



ből a tényből kiindulva világos, hogy úgy kell tőle elkérnünk a varázsszert szépszóval, ami csak akkor lehetséges, ha éppen lucidum intervallum, ideiglenesen tiszta elmeállapotban van.
E különleges szarvból port készítve, majd egyéb hozzávalókat is összekotyvasztva egy csodálatos létyó birtokába jutunk, ami ugyan a fene tudja, hogy mire jó, de berúgni nem lehet tőle. Meg kell még keresnünk Lysandus végső nyugvóhelyét, ami szintén nem olyan egyszerű, mert ki figyelt ugyan egy elhullott királyra, főleg ha meg is nyerte a csatát (mármint posztumusz).

A történet még jó hosszan folytatódik, és egy igen fontos fordulata, hogy előkerül az első császár fő fegyvere, egy bizonyos **Numidium** problémája, ami nem más, mint egy több száz méter magas gólem. A megfelelő erőművet, a gólem kristályszívét visszahelyezve ismét működőképes lesz e masina, és nekünk kapcsolatainktól függően kell ezt patrónusunk számára megszerezni, illetve a megszerzést lehetetlenné tenni.
E fő vonalnak is többféle végződése van, ám ezen a sztorin kívül még találhatunk kismillió mellékküldetést is, amelyek valamivel egyszerűbbek, főleg olyanokra építve, hogy pl. fel kell kutatni az ásatásokon eltűnt XY-t, el kell vinni ezt-azt ide-oda, hasba kell vágni az összes idegent, satöbbi. Természetesen más jellegű feladatot ad az orgyilkosok céhe, a harcosok céhe, mint Dibella Úrnő, a gyönyör istennője (pontosabban az ő papnői), és már vezető pozícióban is egyre ritkábban kell lóti-futit játszani.

Két érdekes küldetés a vámpirizmus, illetve lycantrophiával fertőzött karakter menekülési kísérlete, amihez a vidék vagány vámpír-, farkasember- és disznóemberirtó figuráját kell tanácsért felkutatnunk, hogy további utasításokig meleg helyeken és dungeonökben tengethessük életünket.

Igazi értéke a gámának olyankor jön elő, ha az embernek van rá 2 hónap szabadideje, és ténylegesen ki akarja tölteni karakterének szociális vonalát. Ha valaki minél gyorsabban a főfeladatok megoldását szeretné elérni, a játék értéke a tizedére is lecsökkenhet. Ennek érdekében lehet, hogy jobb lenne, ha Lysandus és az elveszett levél problémáját sokkal kevésbé hangsúlyoznák.
Mindenesetre tartjuk a cikk elején írt véleményünket, miszerint ha van hosszú kimenetelű RPG, amit két év után is elő lehet venni egy kis mulatás céljából, akkor az a **Daggerfall**.

HáPi

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: Bethesda Softworks
Tesztpéldány: Bethesda

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:





Az eső csendesen szitált a hűvös őszi éjszakában. A felhőkarcolók ablakaiban csak elvétve pislákolt némi fény, az emberek többsége már rég aludni tért. A kihalt utcák halványan világító lámpáinak fényköréből viszont időnként előbukkant egy gyorsan elsuhanó árnyék, amelynek gazdája szemlátomást kerülni akarta a feltűnést. A magas, szikár alak egyenesen egy villogó neonreklámokkal övezett elit étterem felé tartott. A bejárat jobb és bal oldalán hatalmas termetű kidobóemberek ácsorogtak. Eddigi életüket arra áldozták, hogy tökéletes izomkolosszusokká váljanak, de a ballonkabátos alak hangtompítós pisztolyának három halk pukkanása véget vetett minden eddigi igyekezetüknek. Bent a hatalmas teremben a méregdrága ételekkel és italokkal telerakott asztalok mellett mindenhol öltönyös férfiak és gyönyörű hölgyek beszélgettek, de Jacket csak egyetlen személy érdekelte a sok közül. A segítségét felajánló pincért hanyagul félrelökte, és elindult a pont középen elhelyezkedő kerek asztal felé. Egy zömökebb, pufók arcú ember éppen poharköszöntőt mondott, amikor odaért. Miközben előhúzta hosszú kabátja alól a pisztolyát, a férfi szemében rémület csillant, és poharát eldobva menekülni próbált. Egy szék és egy asztal feldöntése után mozdulata megtört, mivel a kinti tompa puffanásokkal tökéletesen megegyező hangok ugyancsak Jack fegyverének halálos golyóitól származtak. Széttárt karokkal a legközelebbi vendég ölébe zuhant, majd némi rángatózás után örökre elcsendesedett. Az általános pánik közepette a bérgyilkosnak sikerült biztonságosan elhagynia a tett színhelyét, és egy közeli, de már korántsem elegáns kocsmában pihent meg. Várt. Kis idő elteltével egy sebhelyes arcú, félszemű alak ült le vele szemben.

- Küldetés teljesítve.

- Oké. Itt a pénzed másik fele. És most egy olyan kalandban lehet részed, amilyenről azelőtt álmodni sem mertél – közölte mosolyra húzódó szájjal a rosszarcú.

- Éspedig?

- A ***NASA VISION CENTER****-t ismeretlen behatolók elfoglalták. A te feladatod lenne, hogy megtisztítsd az épületet és persze épségben visszatérj.*

- Egyedül?

- Természetesen nem. Emlékszel még Jessica-ra? Ő fogja veled tartani a kapcsolatot, persze csak a sisakrádiódon keresztül. Már behatolt az épület központi számítógéprendszerébe, így a birtokunkba került az építmény teljes tervrajza. Nos, vállalod?

- Hát úgy ismersz engem, mint aki kimaradna egy ilyen buliból?





Mindenkit üdvözlünk a kissé (?) hosszúra nyúlt bevezető után. A program a 3D-s akciójátékok stílusát követi, de a CD-n elhelyezkedő 550 megából kb. 500 mega igényesen kivitelezett animáció kiemeli a már-már iszonyatos méreteket öltő **DOOM**-klónok áradata közül. Ezek az animációk a nagyon hangulatos intron kívül végigkísérnek minket az egész programon. Ez a CD csak egy REVIEW volt, és sajnos megint ki kell mondanunk az annyi ember által emlegetett szót: **WINDOWS '95**. Igen, egyre több cég adja ki játékait eme operációs (?) rendszer (??) alá, és ha ki is jön egy DOS-os verzió, az is csak jelentősen lebutítva. A gamehez kapott readme.txt-ben nagyon vicces fiúk írogathattak, ugyanis a minimális gépnek egy 486 DX2-66-ost jelöltek meg, de lassabb konfigurációként a PENTIUM 90-es alatti procival rendelkező masinákat említették. Hogy is van ez? Mindegy. A lényeg az, hogy jól elbeszélgetünk itt magunkban.



Szóval a vinyóra 45 megát pakol fel, és négy ikon jelenik meg kedvelt szoftverünk ***ASSASSIN 2015*** nevű programcsoportja alatt. Az első magának a játéknak az elindítása, a második a **SETUP**, harmadikként a már emlegetett *readme.txt* jelenik meg, a negyedikkel pedig uninstallálhatjuk a progit.

A **setup**ban a billentyűzetkiosztást változtathatjuk meg eléggé kultúrált módon, továbbá a zene, a hangok és a digi szöveg hangerejét is. Ha akarunk, nyomulhatunk csak billentyűzettel, de lehet egér és billentyűzet párosításban is játszani. Ekkor az egérrel nézegethetünk körbe, a jobb gomb az ellenfelek célbavételére szolgál, a ballal pedig lőhetünk. Közben a kurzormozgató billentyűkkel haladhatunk, space-szel nyithatjuk ki az ajtókat, és még oldalazhatunk is.



Szerintünk lényegesen egyszerűbb, ha csak a keyboardot használjuk, hiszen ugyanezeket dolgokat megcsinálhatjuk vele is (kivéve persze a körbenézést). Kikapcsolhatjuk még az automatikus mentést, az átvezető animációkat, és lehetőségünk van a nehézségi szint beállítására három fokozatban. Az optimális sebesség megtalálásához is több dolog közül választhatunk. Négy felbontás közül vehetjük igénybe a megfelelőt, kikapcsolhatjuk a fegyver grafikáját és bekszelhetjük a **SLOW SYSTEM** ikont is, ha netalántán 90-es penya alatti lenne a kedvenc számítógépünk CPU-ja. Persze nem előnytelen, ha 32 MByte RAM csücsül az alaplapunkba dugdosva.

Mint már említettük, előrehaladásunk során *Jessica* folyamatosan közli velünk az új információkat, hogy merre menjünk, honnan várható ellenfél stb. Egyszer például előfordult, hogy bementünk egy terembe, mire beindult egy 3 másodperce állított időzített bomba visszaszámlálója. A nő sikoltva kiabálta, hogy tűnjünk el onnan, erre elkezdtünk kihátrálni a helységből. Hatalmas robbanás, és az általunk irányított *Jack* vagy öt métert repült a detonáció után, mindenesetre élve megúsztuk a dolgot. Először az emeletre akartunk felmenekülni, de akkor egy másik szemszögből lejátszott animációt láttunk, aminek a vége persze a halálunkat közvetítette.

A zenére sem panaszkodhatunk, kissé trance-es beütésű, de a játék hangulatához tökéletesen passzoló muzsika szól. Ezeket külön is meghallgathatjuk, mert le vannak tárolva .mid file-okban. A zenékkel egy könyvtárban helyezkednek el *Jessica* szövegelései is, .wav formátumban. A CD berakása után elindíthatjuk a progit, vagy egy "HOGYAN KÉSZÜLT?" filmet nézhetünk meg, amely ugyancsak kellemesre sikeredett.

Maga a játékmenet elég szaggatott a bejátszott animok (meg persze a Win 95) miatt. Az ellenfeleink általában robotok vagy páncélruhába öltözött katonák, viszont korántsem viselkednek olyan unintelligensen, mint némely másik programban. Tereptárgyak mögé rejtőznek el, majd onnan előugorva tüzelnek ránk, és nekünk ezt a pillanatot kell kihasználnunk, hogy végezzünk velük. Összességében annyit mondhatunk el a programról, hogy a történet és a hangulat lebilincselő, és ha nem Win 95 alatt jelent volna meg, akkor az év egyik legjobb akciójátéka lehetett volna, ugyanis 166-os penyán, 8M RAM-mal akadozott...

ZOOL

Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Time Warner
Tesztpéldány: Ecobit

Grafika:	■■■■
Hang:	■■■
Design:	■■
IQ:	■■■■■





Microsoft Flight Simulator 95, Version 6.0 – ez a címe az ***FS*** sorozat legújabb darabjának. Talán nem sok olyan egyén van a nagyérdemű között, aki még ne hallott volna bizonyos Windows 95 nevű termékről, és nagy valószínűséggel mindenki kitalálta, hogy ezúttal nem DOS környezetben fog futni a legrealisztikusabbnak kikiáltott repülőgép-szimulátor.

A próbálkozás módfelett érdekes, főleg akkor, ha megismerjük az előzményeket is. Történt ugyanis hajdanán, 1993-ban, hogy megjelent az ***FS 5.0***, bemutatva mindazt, amit grafikailag és minden egyéb szempontból elvárhatunk egy modern szimulációtól DOS alatt. A boldogult ***FS 4.0*** programhoz még készítettek szép Windows-ikont, de a sokkal modernebb és cicomásabb utódja már nem kapott. A program írói hallgatólagosan ezzel jelezték, hogy nem ajánlják a Windows használatát a ***Flight Simulator*** mellett, mert élvezhetetlenné lassul az animáció. Aztán sorra jelentek meg az újítások, ***FS 5.0a*** és ***FS 5.1*** néven, de a helyzet nem változott. Közben jöttek szép sorjában a különböző kiegészítő-programok, scenery-k, melyek már a DOS alatt futtatott programot is teljesen lelassították. És kérem, ezután *Bruce Artwick*ék megjelentek az ***FS 5.1*** Win 95-ös átiratával, és ennek az új alkotásnak a találó (de nem túl fantáziadús) ***FS 95*** nevet adták.


Chichago alulnézetből

Eddig még csak az augusztusi Beta1 verzió került a kezelünkbe, így az ismertető is csak ez alapján készülhetett el. A programban rengeteg az apró változtatás, de a játék 3D grafikája tökéletesen ugyanaz, mint amit az ***FS 5.1***-ben láthattunk. A legelső változás, ami feltűnik a gyanútlan játékosnak, hogy installáláskor három lehetőség közül választhatunk. Természetesen ez háromféle mértékben fogyasztja majd háttértárunk üres helyeit, kb. 60 megától az elképesztő 110 megás területig. Ehhez csak annyit kell hozzáfűzni, hogy az ***FS 5.1*** lemezes verziója a ***MS Paris***, ***MS Caribbean***, ***MS Japan***, ***Budapest*** és még vagy ötvenféle más, kisebb scenery installálása után is kb. 50 megányi helyet foglal el, és nem kell hozzá CD. Itt viszont kell, mert az ***FS95*** a winchestert sokszor csak cachenek használja. Ha egy olyan helyszínt töltünk be, ami nincs benne az alapprogramban, a játék először feltölti a scenery információkat és a textúrákat a CD-ről a wincsinkre egy már meglévő könyvtárba, majd használat után eltávolítja onnan őket. Épp ezért szükséges a CD a teljes játékhoz, amellett, hogy 100 megánál is nagyobb helyen terpeszkedik a program fix része. Ráadásul van a CD-n egy ügyes védelem az illetéktelen másolás ellen, mert a könyvtárakba nem lehet belépni hagyományos módszerekkel (DOS-ból, NC-ből, stb.), így még azt sem tudjuk megtenni, hogy a cache könyvtárakba véglegesen bemásoljuk a program által ideiglenesen tárolt anyagot. Egyébként még ha lehetne, akkor sem lenne érdemes lemásolni a cache-eket, mert akkor még nagyobb helyet foglalna el az amúgy sem szerény méretű program.

Amint túlestünk a feljebb leírtak által okozott megrázkódtatásokon, térjünk rá a program fontosabb újításaira, előnyeire és hátrányaira! Az installálás elég hosszú időt vesz igénybe, de a progi írói gondoskodtak a szórakoztatásunkról. Miközben darál a winchester, képek és bölcs reklámdumák jelennek meg a képernyőn egymás után. Elolvashatjuk mindegyik bölcsességet akár háromszor-négyszer is, és közben még arra is jut időnk, hogy megállapítsuk az install írójáról, hogy nem bővelkedett fantáziadús ötletekben. Viszont a szövegek mellett folyamatosan jelennek meg a szebbnél szebb screenshotok a játékból, és szorgalmasan duruzsol egy repülőgépmotor a háttérben.

A játék indításakor első nagy élmény a címképernyő lesz. Az előző verziókban ez egy egyszerű screenshot volt, mostanra viszont kitettek magukért a grafikusok, és előrukkoltak egy valódi, rajzolt képernyővel. Szerénységüket azonban még mindig nem vesztették el, így a bal alsó sarokba raktak egy gombot, amelyet kikapcsolhatunk, és akkor nem fog ez a képernyő hívatlanul megjelenni soha többé. Jobb oldalt hat ikon látható. A legfelső (**Fly Now!**) megnyomásával indul a szimuláció, a legalsóval (**Quit**) pedig megszabadulhatunk a repülés gyötrelmeitől. A közöttük lévő négy ikon megtalálható a **Flights** menüben játék közben is, tehát majd a menüpontok ismertetésénél foglalkozunk velük. Aki már idáig eljutott, annak biztosan feltűnik a gombok grafikai kidolgozottsága. Erre az előző verziókban nem fordítottak túl nagy hangsúlyt, most viszont még egy megveszekedett Windows-os sem találhat rajtuk semmi kivetnivalót. Ugyanígy kicsicsázták a menüket is, mert minden információ egy olyan ablakban jelenik meg, amely szintén szépen van megrajzolva. Ehhez még az is hozzáadódik, hogy a legtöbb menü lehívásakor a képernyő hátterét jó minőségű digitalizált képek foglalják el, így a program összhatása a kezelőfelületet tekintve nagyon jó.

Ugorjunk a ***Fly Now!*** gomb segítségével a pilótafülkébe! Legelőször tisztázni kell, hogy milyen grafikai módban szeretnénk futtatni a programot. Ha tisztáztuk, akár el is felejthetjük, mert a játék csak 640x480 felbontásban és 256 színben hajlandó futni. Ha ennél nagyobb a felbontás a gépünkön, akkor egy ablakban jelenik meg a játék. Viszont a **Views** menüben van egy "640x480" parancs, és ezzel egészablakossá lehet alakítani a programot a grafikus beállításoktól függetlenül.



A Redbull szárnyakat adott

A színnel sincs sokkal több gondunk, mivel ha 256-nál több színűre állítottuk a Windows-t, akkor indításkor kiírja a progi, hogy nem ez számára az ideális, de azért hajlandó futni, csak egy kicsit lassabban.

Ha sikerült egész képernyőt kitöltővé varázsolni a programot, elkezdhetünk ismerkedni a játék kezelésével. Ha a 640x480 parancsot használjuk, akkor nem jelenik meg egyből a fejléc, csak ha megnyomjuk az '**Alt**' billentyűt. Más felbontás esetén mindig látható. A fejléc a következő menüket tartalmazza: **Flights**, **Aircraft**, **World**, **Options**, **Views**, **Help**.

A Flights menü

Ez nagyjából az ***5.X*** verziók **Situations** menüinek megfelelője. Megtalálható itt az összes olyan lehetőség, amelyet már felkínáltak a nyitóképben, és még sok egyéb játékszituációval kapcsolatos menüpont.

Create Flight: Egy szituáció készítése. Itt megadhatjuk a reptér nevét és a repülni kívánt gép típusát is a helyzet elmentésekor.

Select Flight: Egy, már korábban elmentett repülési szituáció visszatöltése lemezről.

Reset Flight: A jelenleg aktív szituáció visszatöltése az eredeti állapotba.

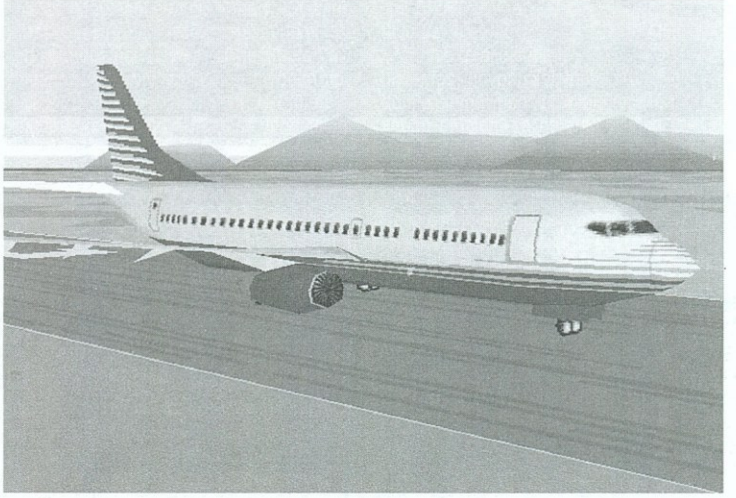
Save Flight: A pillanatnyi repülési szituáció elmentése. A repülőgépünk helyzetét és állapotát tudjuk itt eltárolni, majd egy későbbi időpontban a *Select Flight*-tal visszatölteni. Ez tulajdonképpen a játékállás kimentésének és betöltésének felel meg.

Surprise Flight: Hasonló a Kinder tojáshoz. Sosem tudhatjuk, hová kerülünk a világban, sőt nemcsak a helyszín, hanem még a repülőgép típusa is random.


Sportrepülés a hegyekben

Lessons: Repülési leckéket vehetünk ebben a menüben. A megjelenő képernyőn legfelül két zöld, alatta pedig egy kék gomb található. A zöldek segítségével azt választhatjuk ki, hogy a tanuló, azaz szerény személyünk (**Student**), vagy az oktató (**Instructor**) vezesse a repülőgépet. A kék gomb bekapcsolásával az összes leckét folyamatosan fogjuk végigvenni. Ha nem így döntünk, a gombok alatti listából kiválaszthatjuk a nekünk tetsző leckét, amelyről a lista alatti szövegablakban még némi infot is olvashatunk. A leckék nagyon jól vannak megszerkesztve, élvezet itt repülni tanulni. Az oktató egyfolytában mondja, hogy mit kell csinálnunk, és ezúttal a szövegét nemcsak a felső sorban olvashatjuk (mint az előző verziókban), hanem hangkártyánkon hallgathatjuk is, amint tiszta, jól érthető angolsággal magyaráz. Világosan elmond mindent a leckénkről a repülés kezdetén, a részleteket viszont csak később. Mindegyik feladatot a kellő pillanatban adja ki, hogy a tanuló időben tudjon rájuk reagálni, és tökéletes pontossággal végre is tudja hajtani. Ha valamit nem úgy csinálunk, ahogy kérte, megdorgál, és elmondja, hogy mit kell csinálnunk a hibánk kijavításához. Mindennek persze van ára is: 632 darab .wav file van a játékhoz, és kb. 25.5 MByte helyet foglalnak el a winchesteren.

Challenges: Itt műrepülésre nyílik lehetőségünk. Rengeteg őrültebbnél őrültebb feladat van a program tarsolyában, és mindegyikről olvashatunk egy rövid ismertetőt is a lista alatti szövegablakban. A feladatok nehézségét inkább nem részleteznénk, legyen elég egy műfordítás az egyik feladat ismertetőjéből: "Az időjárás határozottan kellemetlen. A ködben semmit sem lehet látni. Nagyon kevés üzemanyag maradt a tartályokban, és a fedélzeten egy súlyos beteg



Ez a B-734-400 egy B-737-300

van, tehát mégis le kell szállni. A feladatunk mindössze ennyi, használhatjuk az **ILS**-t. Ja, és van egy enyhe kis oldalszél is, hogy ne legyen olyan unalmas a játék." És amiről az ismertető nem szól: a feladatot nem egy könnyű sportgéppel vagy egy nyugis kis **Cessná**val kell végrehajtanunk, hanem egy böhöm nagy ***Boeing 737***-essel...

Adventures: Repülési kalandok közül választhatunk egyet. A játék alapállapotában mindössze két kaland található itt. Mint a repülési leckék, ezek is kitűnően vannak kommentálva a hangkártyán keresztül és a képernyő felső csíkjában is, viszont sokkal gyorsabban beszélnek ezek az emberek, mint az oktató beszélt a repülési leckék alatt. Egyébként nem túl bonyolultak a feladatok, és ha odafigyelünk, könnyen megérthető, hogy mit akarnak tőlünk.

Show Opening Screen: A bejelentkező képernyőt hívhatjuk ezzel le. Akkor van értelme, ha kikapcsoltuk a bejelentkező képernyő megjelenítését minden indításkor.

Exit: Olyan, mintha megnyomnánk a '**Ctrl**'+'**Break**' billentyűkombinációt.

Az Aircraft menü

Itt a legtöbb menüpont ismert azok számára, akik játszottak már az *FS5*-tel. Akik nem élték még át ezt az élményt, azok rendeljék meg a CoV #43 és a #60 számait, azokban le van írva minden fontos info. Egyedül a *Land Me* opcióval lehet gond, de az is létezett a korábbi verziókban, csak nem ebben a menüben.

A World menü

Itt is ismert minden lehetőség. A három legalsó opció nem ebben a menüben volt az *FS5.0*-ban, de ez nem jelenthet gondot.

Az Options menü

Itt mindenféle olyan menüpont szerepel, ami az előzőkhöz nem passzolt. Egyébként a legtöbbet már láthattuk a korábbi verziókban is, csak más menükben. Az újdonságok:

Simulation Rate: Jól használható menü az időgyorsítás és lassítás kezeléséhez.

Instant Replay: Visszajátszás. Megadhatjuk, hogy az utolsó másodpercekből mennyit játsszon vissza a program, valamint a visszajátszás sebességét is beállíthatjuk.

A Views menü

Az itt felsorolt opciók szinte mindegyike, sőt a menü is létezett már a korábbi verziókban, viszont itt most megtalálható egy 640x480 lehetőség, amellyel teljes képernyőt kitöltővé tudjuk alakítani a grafikát. A **Views** menü első három pontját az '**S**' billentyűvel is elérhetjük.

A Help menü

Nem szokás ezt a menüt túlmagyarázni, de azt mindenképpen meg kell említeni, hogy nagyon komplex a help, és viszonylag jól használható. Különlegességek is vannak itt, amelyeket érdemes böngészgetni.

Glossary: Ez egy repülési szakszótár. Egyenesen kitűnő.

Airport/Facility Directory: Ez egy világtérképet hoz elő, és az egyes tájakra ráclickelve egy listát kapunk a játékban fellelhető repterekről, valamint a VOR és NDB rádiójeladókról.

A helpben egyébként kiderül, hogy a ***Flight Simulator***nak ez a ***6.0*** verziója, viszont a demoban még bőszen emlegetik az új ***5.1*** verziót...

Nos, ennyit a menükről. A játék, mint látható, nem sokat változott, lehetőségeink megmaradtak, és újak nemigen jöttek. Más a helyzet viszont a repülőgépekkel. Két új gép pilótafülkéjét látogathatjuk meg a játékban, egy **Extra 300S**-ét és egy **Boeing 737-400**-asét.

Kezdjük a vizsgálódást a **Extra**-val! Ez elvileg az egyik legjobb műrepülőgép manapság, viszont a programban szinte egyáltalán nem használható ki e tulajdonsága. Irányítása nehézkes, lassan reagál a billentyűs mozdulatokra. Kezelhetőségét figyelembe véve rosszabb, mint a **Cessna**. A műszerfala szép, a mutatók is nagyon jók, valamint a külső nézet is szépen ki van dolgozva. Sajnos a pilótafülkéből előre nem nagyon lehet látni, mert a műszerfal eltakar mindent.

A másik új fiú a **Boeing 737-400 Jet**. Legalábbis ezt állítják a készítők, de a gép külső grafikáján nem ez látszik. A **737-400**-asnak ugyanis középen két menekülőajtaja van egymás mellett, a többi **737**-esnek viszont csak egy. A gép rajzán is csak egy ajtó van, így a gép kívülről úgy néz ki, mint egy **737-300**-as. A kezelhetősége végül is reálisnak mondható, mert a valóságban is elég lassan reagálnak a nagyobb repülőgépek a kormánymozdulatokra. A pilótafülke viszonylag szép, a '**TAB**' billentyűvel válthatunk a rádiós műszerek és a motor műszerei között. A műszerfal két darabból áll, amelyek közül a kisebbik fent helyezkedik el, és a szélvédő feletti kapcsolókat tartalmazza.

A többi repülőgép műszerfalán is változtattak a grafikusok. Sokkal szebb lett az amúgy is szinte teljesen fotorealisztikus **Cessna**, **Schweizer** és **Camel** műszerfala, de a **Learjet**é sem túl rossz. Egyébként ez utóbbié is két részből áll, mint a feljebb részletezett **737**-esé. A Windows-os verzió sajátossága, hogy az egyes részeket el lehet mozdítani, sőt, ez nem csak a műszerfalra, hanem az összes képre (például a szélvédő, a megjelenített térkép, stb.) igaz, ezeknek még a méretét is tudjuk szabályozni a Windows-ban megszokott módszerrel, természetesen ablakszegély nélkül.

A kezelés részben változatlan maradt, de van némi újítás is. Mivel Windows alatt fut a játék, úgy gondolták a programozók, hogy jobban kihasználják az egér adta lehetőségeket. Ha a nyíl kurzort rávisszük egy műszerre a műszerfalon, akkor néhány másodperc múlva megjelenik egy kis ablakban a műszer neve. Ez az új repülőgéptípusokkal való ismerkedést hivatott megkönnyíteni. Az egeret másra is használhatjuk emellett, mert ha rávisszük a kurzort egy kezelőgombra a műszerfalon, akkor a nyíl átvált kéz alakú kurzorba. Ezután a bal gombbal meg tudjuk fogni az eszközt, és mozgathatjuk. Van olyan eset is, amikor a kéz ikonban megjelenik egy "+" vagy egy "-" szimbólum (például a rádiók hangológombjainál), amelyekre csak rá kell clickelni, és az adott műszeren egy egységgel változik a kiírás.

Ezenkívül az egyetlen más kezelésbeli változás a flap mozgatása. Amellett, hogy ezt is lehet irányítani egérrel, létezik még az '**F6**' és '**F7**' gomb. Természetesen ezek a billentyűk szerepeltek már a régebbi verziókban is, viszont nem ugyanez volt a jelentésük, mint itt. Az '**F6**' megnyomása után a flap tíz fokot emelkedik, az '**F7**' után pedig tíz fokot ereszkedik, így nagyon jól kihasználható az összes lehetőség. A tíz fok nem pontos adat, mert csak a Cessnára igaz, így inkább egy egységet kéne mondani. A **B-737** esetében ez természetesen sokkal kisebb szög, mert többféle állítási lehetőség van a kapcsolónál.

Utoljára még röviden a hangokról ejtenénk pár szót. Már említettük a tetemes mennyiségű hangfile-t, és ezt meg lehet érezni a játékon. A hajtóművek és egyéb cuccok zajai nagyon jók, az emberek beszédei pedig részletesek és jól érthetők.

Itt a végén az értékelés következik. A progi cool, de csak akkor elviselhető a sebesség, ha egy Pentium van a gépünkben. Erre már csak azt lehet mondani, hogy: várjuk a folytatást! (Meg a Mikulást, hogy hozzon a csizmába egy gyorsabb procit...)

Ggab



Alfa Holdbázis



Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Microsoft
Tesztpéldány: Microsoft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

MegaRace 2™

A motorok felbőgnek, a kerekek sikoltozva pörögnek ki, a mezőny nekilódul. Az általunk irányított kocsi minduntalan nekiütközik a pálya széle mellett futó falnak, hiszen olyan látvány tárul a szemünk elé, amivel egyszerűen nem lehet betelni. Abban a pillanatban, amikor levesszük a gyönyörű, pre-renderelt háttérről a pillantásunkat, eltűnik a kép, és Lance Boyle *rendkívül idétlen feje vigyorog bele a képünkbe. Mivel már párszor meg kellett hallgatnunk a szövegelését, inkább lenyomjuk az '**Esc**'-et, és újra nekigyürkőzünk az ötödik pályának, persze a kimentett állás visszatöltése után...*

Amikor először megláttuk a program introját, valami megmagyarázhatatlan érzés kerített miket hatalmába, és abban a pillanatban elhatároztuk, hogy legyen akármilyen nehéz a játék, akkor is végignyomjuk "már csak a közben látható ténytelen animáció miatt is".



Az irányításra nem lehet panaszkodni, és a fegyverkező billentyűket is átdefiniálhatjuk nagyon kényelmesre. Ez annyiból áll, hogy beállíthatjuk az első két fegyver kioldásának és kiválasztásának a gombjait, majd ugyanígy variálhatunk a hátsó olaj és/vagy tapadóakna nekünk tetsző billentyűivel is. A kezdet kezdetén 25000 dolcsi van a birtokunkban, amit rögtön el is költhetünk egy húsz rugós kocsira, meg némi extra cuccra. Legelőször csak három tragacs közül választhatunk, aztán ez a szám megugrik 14-re. A gépek között nincs nagy sebességbeli különbség, úgyhogy nyugodtan vegyük meg a nekünk tetszőt, amivel akár lecserélés nélkül is végigjátszhatjuk a game-et. A programban szereplő fegyverek mennyisége nem dönti meg a GUINNESS REKORDOK KÖNYVÉBEN szereplő adatokat, de nem is ez a lényeg. Három fajta rakétát lehet vásárolni, és persze mindegyikhez más szerkentyűt, amivel útjára bocsáthatjuk a huncut kis löveget. Mindenkinek ajánljuk a legerősebbet, lehetőleg a kocsi mindkét oldalán ez legyen. Egy darab "töltet" ára meglehetősen borsos, kemény 500 dollár, de a három közül csak ez rendelkezik a hőkövetés tudományával, így ezzel nem kell majd célozgatni. A rakéták a kocsi elején foglalnak helyen, viszont vehetünk a járgány hátuljára is néhány szerkót. Az egyik egy olajfolyató, ami meglehetősen kellemetlen élményben részesíti a rajta átszáguldó ellenfelet, hiszen az furcsálkodva fogja vakargatni a fejét, hogy hirtelen miért halad a menetiránnyal szemben. Egyébként ez leggyakrabban velünk fog előfordulni, úgyhogy inkább a másikat ajánlanánk, aminek segítségével aknákat dobhatunk a kocsink mögé. Ez sokkal hatásosabb, és lehetőleg ebből is kettő legyen, mert akkor akár 20 darab aknát is magunkkal hurcolhatunk.



A futamok alatt beszerzett roncsolódások kijavítása általában a teljes anyagi csődhöz vezet, hacsak nem szereltetünk a gépünkre egy jó kis páncélt. Aztán ha majd megfogyatkozik az energiája, nyugodtan adjunk túl rajta, és vegyünk egy újat. A programban hat pályán kell majd, bármily nehéz is, az útra koncentrálnunk, amiket persze egytől egyig *Lance Boyle* konferál be. A konferálást érdemes végignézni, hiszen a kissé unalmas szövegelés közben a kamera végighalad az aktuális pályán, és valami eszméletlen jó hangulatot ad a játéknak. Minden pálya három futamra van osztva. Az első kettőben öt kört kell teljesítenünk, és persze az összes aljas módszer igénybe vehető a jobb helyezés eléréséhez. A harmadikban viszont csak négy kocsi indul, három kör a táv, és csak a profi autó(?)vezetésen van a hangsúly, tehát nem lehet fegyvereket használni. Itt viszont az előzőkkel ellentétben elsőnek kell befutnunk, vagy megjelenik a GAME OVER felirat, és kezdhetjük elölről. A pályák nem csak egyetlen adott útvonalból állnak, hanem sok helyen kettéágazik a pálya, és egy hirtelen kormánymozdulattal nekünk kell eldönteni, hogy merre akarunk továbbhaladni. Itt említenénk meg, hogy az **Options** menüben rábukkanhatunk egy *HD Preload* nevű opcióra. Ez arra szolgál, hogy az épp aktuális szintet rámásoltatjuk a vinyónkra (kb. 25 MByte), így kiküszöbölve a négyszeres CD-ROM-ok lassúsága miatti megakadásokat. Ha sikerül továbbjutnunk a következő szintre, a progi automatikusan letörli az előző pályát, és a rajt előtt felmásolja az újat.

Az ellenfelek nagyon szemetek, sokszor előfordul, hogy egy-egy jobb helyről hirtelen az utolsóra esünk vissza, mivel valamelyik gézengúz keresztbefordít minket az úton. A rakéták ilyenkor nagyon hasznosak, bátran használjuk őket a gyorsabb előrejutás érdekében. Ha nagyon elegünk van valamelyik ellenfelünkből, akkor pumpáljunk bele néhány lövedéket, aminek következményeként a színe feketére vált, és folyamatosan lassulva megáll valahol az út szélén. Persze ez velünk is könnyen előfordulhat, hiszen minél előrébb vagyunk, annál több járgány akarja a halálunkat. A kilőtt rakéták egy nagyon jellegzetes hangot adnak ki, így van kb. egy másodpercünk a kikerülésükre, mielőtt belénk csapódnának. Az olajfoltok két kör után eltűnnek, ezért is hasznosabb az akna, mivel az addig várakozik türelmesen, amíg valamelyik elvetemült gazember meg nem próbálja elgázolni. Mindig tartogassunk az utolsó körre néhányat, hiszen itt indul be leginkább a gyilkolászás, mindenki eregeti mindenkire a rakétákat, és másodpercenként változik a menet állása. Egy-egy világ teljesítése után lehetőségünk van mentésre, ami a három futam közben nem adatik meg (szemétség, de így nagyobb a kihívás). Mint már fent is említettük, nem érdemes lecserélni az először megvásárolt kocsinkat, mivel azzal is nyerhetünk, és így a folytonos spórolás helyett mindent rakétákra, aknákra, páncélra költhetünk. Ehhez még társul az a lehetőség is, hogy ha az első három helyezett között vagyunk, akkor *Lance* állandó társa, egy barna szemű szőkeség (jó, hogy nem egy szőke szemű barnaság!) felkínál (hmmm) nekünk egy zsákbamacskához hasonló lehetőséget, amikor is három kapu közül választhatunk, és ha mázlink van, akkor kaphatunk egy új paripát. Jól gondoljuk meg a dolgot, mivel ha elutasítjuk, akkor nem csengetik ki az árát, viszont bocizhatunk is, ha rosszabb, mint a miénk.



Van egy negatívuma a proginak, miszerint ugye játék elején rögtön húszezer dolcsival kevesebb húzza le a zsebünket. Ezért az ember elvárná, hogy ha venni akar egy új verdát, akkor ugyan számítsák már be neki a régit, ha nem is teljes, de legalább feláron. Namármost sajnos nem ez történik. A régi megy a süllyesztőbe, vagy egy ugyanolyan balekhoz, mint mi, és nekünk meg nagy kínkeservesen össze kell harácsolnunk azt a rengeteg pénzt az új kocsira. Ezért éri meg sokkal jobban, ha nem játsszuk el egy kuporgató öregapó szerepét, hanem inkább annyi fegyvert rakunk a járgányra, hogy azt még egy menőbb diktátor is megirigyelné. A nagy versenyzés közben leüthetjük (hehe) az '**Esc**'-et, ekkor a képernyő tetején megjelenik egy menü. Az első ikonnal folytathatjuk a félbeszakadt futamot. A második már sokkal érdekesebb, hiszen ez egy **REPLAY** funkció, és segítségével visszajátszhatjuk az utolsó néhány másodpercet. Ha ez megtörtént, megjelenik egy lemez ikon is, amivel elmenthetjük az ügyeskedésünket. Ezen belül a szemeteskuka jellel törölhetjük a gyengébb felvételeket, átadva helyüket az újabb pályák látványosságainak.

A zenék nagyon eltaláltak, csak növelik a már amúgy is magas színvonalat és a jó hangulatot. Tehát aki valamilyen úton-módon megszerzi magának a 2 CD-t, az mindenképpen játssza végig, garantáltan nem fog csalódni!

ZOOL

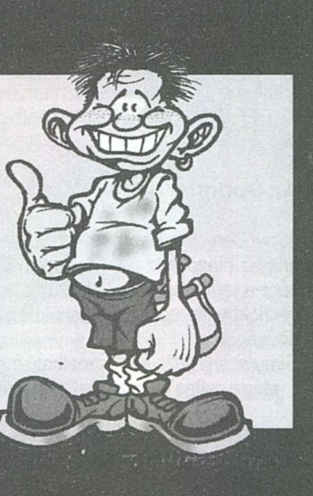




Minimum hardver: 486DX4-100, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Mindscape
Tesztpéldány: Automex Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



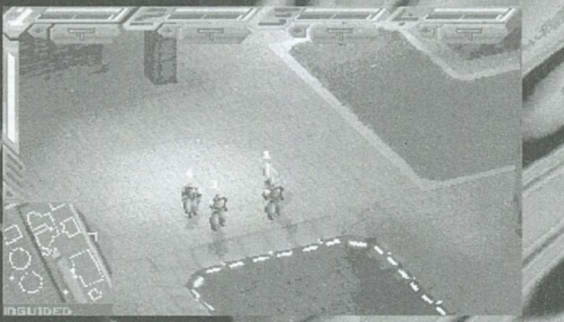
SYNDICATE WARS

Egy fülszaggató robbanás szakította meg az este csendjét. Az egyik belvárosi fegyverüzlet oldalsó fala teljesen eltűnt, mintha soha nem is létezett volna. Üveg és betondarabkák repültek szerteszét a környéken, a sipító hang, amit maguk után hallattak, akár egy utolsó kétségbeesett sikoltás. Lángcsóvák égették az üzlet oldalán lévő szörnyű sebet, ezzel is növelve a iszonyú kárt. Miután minden elcsendesült, három piros ruhás ember lépett be az üzletbe, és megkezdték a jól kitervelt módszeres rablást. Alig telt el öt perc, és már hordták is kifelé az árut. Éppen mind a hárman kint voltak az utcán, kezük tele mindenféle fegyverrel, amikor egy kocsi vágódott ki a mellettük lévő utcából. A sokat megélt terroristák egy pillanatra meglepődtek, de rögtön tudták, hogy mi a dolguk. Gyorsan célra emelték a kezükben lévő fegyvereket, és elkezdtek tüzelni. A csövek oldalából csak úgy repkedtek az üres hüvelyek, messzire elhallatszott a korszerű gyilkolószerszámok dörgése. Egyszer csak csönd lett, a fegyverek kifogytak, a kocsi, amire eddig lőttek, úgy nézett ki, mint egy elfuserált szita. Ekkor a autónak mindegyik ajtaja kinyílt, és négy állig felfegyverzett, furcsa kinézetű ballonkabátos egyén lépett ki rajtuk. A terroristák ekkor már tudták, hogy nincs semmi esélyük, kétségbeesetten menekülni próbáltak, ám ekkor megszólaltak a soha nem látott technológiával elkészített ágyúk. Amilyen rövid ideig tartott a mészárlás, olyan kegyetlen is volt, mindegyik piros ruhás fejenként legalább harminc golyót kapott, csak hogy biztos legyen a haláluk. Mikor az utolsó áldozat is a földre rogyott, az egyik hullasápadt ballonkabátos elraktva fegyverét, odalépett a holttestekhez, és körbenézve a maradványok között leszedte az egyiknek a fejét (kellett a bizonyíték), és a társaihoz lépett. Ekkora már a kocsijuk misztikus módon teljesen ép volt... Visszaszálltak a járműbe, azonban mielőtt elindultak volna, a kormánynál lévő kabátos bekapcsolta a terminált, és csak ezt mondta: "Küldetés teljesítve". Kikapcsolta, majd a gázra lépett. Az előbb történtekről csak a műaszfalton hagyott guminyomok árulkodtak...



A csúf, kopasz hókuszpók...

Hát igen, ezt sose gondoltuk volna: az egyik legkedvencebb játékunknak, a ***Syndicate***-nek megcsinálták a folytatását. Igaz, hogy azokat a bizonyos scenario küldetéseket is már rég kiadták, de az nem volt nevezhető második résznek, már csak azért sem, mivel nem volt az. Na szóval ezután az igazán színvonalas bevezető után talán rátérhetnénk a lényegre. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a ***Syndicate Wars*** az utóbbi idők egyik legélvezetesebb játéka. Amikor először megláttuk a demoverziót, több okunk is akadt arra, hogy a hajunkat tépjük. Mindenekelőtt ugyebár a 30 MByte-os nagysága (1 pálya volt!), a másik meg a szépsége. Ez egyszerűen fantasztikus, annyira szemet gyönyörködtető a látvány, ami fogad minket.





Variációk egy témára

Rögtön már az elején, a jól megszokott designos menü jelentkezik be, csak most éppenséggel sokkal szebb. A kedvencünk az volt, amikor összeraktuk az ügynökeinket: kéz, láb, agy, meg minden, és egy kicsit várva egy meglepő dolog történt: a kis terminátor elkezdett lélegezni, mintha élne. Eszmeletlenül néz ki...

Maga a játék egyszerűen csodálatos. A város él és mozog, ez ugyan nem lehet valami nagy szó első hallásra, de aki ránéz a képekre, az biztosan el tudja képzelni: robogó kocsik, mászkáló, néha sikoltozó emberek, felrobbanó házak, stb... egyszerűen gyönyörű. Arról nem is beszélve, hogy az egész játékteret forgatni tudjuk, a jobb átláthatóság érdekében. Egy profi játékos kezében nem semmi látványt tud nyújtani a progi, amikor például egy robbanó ház körül forog a kamera, miközben az embereink szerte szét lövöldöznek mindenkit. Külön élményt nyújt a gaméban, amikor csak úgy szórakozásból fogjuk magunkat, és elkezdjük a várost felfedezni. Eszméletlen, hogy hányfajta épületet csináltak a program írói. Mondjuk egy ilyen sétálgatás közben lehet a következő bughoz hasonló gigabugokat észrevenni, ez pedig a várost körülölelő úton megforduló kocsi esete: a kocsi fogja magát, és megfordul, ez még oké, csak legalább ne a pályán kívüli sötét tartományánál csinálná ezt a műveletet. Ciki... Remélhetőleg kijavítják!



Hát már a Bullfrogék is kalóz szoftverekkel dolgozik ? Ha ezt a BSA látná...

A játék menete egy kicsit megváltozott. Hát akkor nézzük meg, hogy mikben. Először is újdonságnak tűnhet, hogy egy küldetésen belül van egy csomó részfeladat, ami arra vár, hogy megoldjuk őket, ez nekünk nagyon tetszett, mivel így nem egyhangú a játék. A másik óriási különbség a fegyverekben van, mivel egy ügynök különböző fegyverekből csak egy darabot vihet magával, se többet, se kevesebbet (pl. nem lehet nála egyszerre két UZI). Ha másikat akarunk használni, akkor a fegyver ikonon tartsuk nyomva az egér bal gombját, és a megjelenő listából (ez persze csak akkor jelenik meg, ha van nála más is) válasszuk ki a kívánt tárgyat. A harmadik újítás az, hogy minden fegyverhez tulajdonképpen "örök" lőszer van, ez azt jelenti, hogy a képernyő bal szélén van egy nagy fehér csík, ami az ügynökeink közös lőszermennyiségét mutatja. Ez egy idő után elkezd fogyni, de nem kell izgulni, mivel újratöltődik... A negyedik és egyben utolsó különbség az, hogy csak egyfajta drog van, amit nyomathatunk az embereinkbe, viszont ez mindent magába foglal: gyorsaság, reakcióidő, agresszivitás. Egyszóval meglehetősen leegyszerűsítettek mindent, de ez nem is olyan nagy baj, mivel a játék elődje úgyis olyan "marha nehéz" volt (főleg az ***American Revolt***)...

Hát röviden ennyi fért ebbe a kis ismertetőbe, mindenkinek jó mulatást!

CA$H

Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

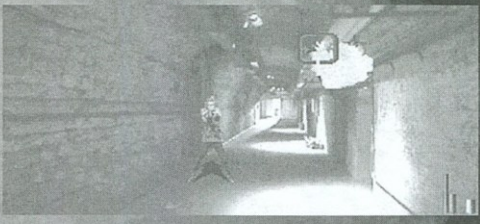
Kiadó: Bullfrog
Tesztpéldány: Bullfrog

Grafika: □□□□□□□□■■
Hang: □□□□□□□■■■
Design: □□□□□□□■■■
IQ: □□□□□■■■■■



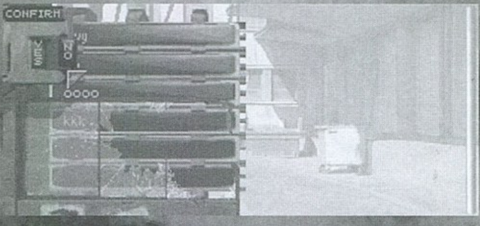
HARDLINE

Itt van ez a játék, s csodák csodája, nem tudunk arról, hogy bárhol is előre beharangozták volna. Mindegy, végül is nem az a fontos, hogy egy játék megjelenését nagy reklámkampány előzze meg. De azért arra még csak véletlenül sem gondoltunk, hogy ***Virgin***ék lejjebb adják a szintet... Hogy most valójában rosszabbat alkottak-e vagy sem, azt mindenki döntse el maga. Az igazságot megvallva mi még mindig tartózkodunk a csontra ledigitalizált játékoktól, pontosabban filmektől.



Igen-igen, akárhol is nézzük a játék hirdetését, ott lesz a költői kérdés: „Játék vagy film?". A válasz egyszerű: mindkettő, pontosabban egyik sem (yikes, ez olyan, mint a mesében: hozzál valamit, de ne is, repüljön is, meg ne is...). Hogy miért nem játék? Mert szabad egy olyan kreálmányt játéknak nevezni, ahol semmi IQ-s dolog nincs, és csak néha, elvétve kell megcibálni az egér farkát? És vajon lehet-e azt a valamit filmnek nevezni, melynek egyes részeit a gép különböző helyszíneken hússzor lejátssza?

Talán már mindenki számára világos, hogy ez egy vérbeli akciójáték. A történet eléggé silány, röviden a következőről van szó:



A jövőben vagyunk, ahol a gonosz *Sektoid*ok rettegésben tartják az egész világmindenséget (na jó, csak egy várost). Ezen emberek egy szektának a tagjai, akik egy gonosz bálványt imádnak, s így fő céljuk nem más, mint hogy átvegyék a hatalmat. Természetesen ezt nem demokratikus választással akarják elérni, hanem egyszerűen mindenkit lepuffantanak, aki él és mozog. (Egyébként, ha már az előbb felvetettük, inkább filmnek neveznénk, mivel mondjuk az introban megérkezik 4-5 *Sektoid* – akiknek természetesen „kifogyhatatlan" a fegyverük, s „halhatatlanok" –, s egy hadsereg rendőrt legyilkolnak. Ilyet csak a TV-ben láthatunk...)

Egy szmogfelhős szerda délután, mikor éppen a tudósítást nézzük a TV-ben, megszólal a video-rádiónk. Azt látjuk, halljuk, hogy egy nő segítségért kiabál, mert megtámadták a *Sektoid*ok. A segélykiáltásból azt is megtudjuk, hogy mindjárt meghalnak, s hogy nem tudják tovább tartani a frontot. Mivel pedig nekünk éppen nincs jobb dolgunk, bepattantunk helikopterünkbe, s a helyszínre repülünk. Innen kapcsolódunk be a történetbe.



A játékot csak egérrel tudjuk irányítani. Van néhány ikon, melyek jelentésével nem árt tisztában lenni, feltéve, hogy egyáltalán akarunk játszani a játékkal. Ha egy kerek, szürke korongot látunk, akkor tegyünk le mindenről, mivel a CD-t nem raktuk be... Ha azonban a korongban van két láb, akkor bizonyos irányba tudunk sétálni (meglepő), ha pedig egy kéz van, akkor ott bizony valamit fel tudunk venni (még meglepőbb), ha pedig egy célkeresztet ábrázol, akkor minden bizonnyal van valamilyen fegyver a kezünkben, s így azzal lőni is tudunk (hihetetlen!).

Amennyiben például megnyomjuk azt 'I' betűt (mint **Inventory**), még sokfajta alakzatot ábrázolhat (kulcsocska, szemüvegecske, plasztikbombácska, gázmaszkocska, gránátvetőcske, stb.), amivel a felvett tárgyakat használni is tudjuk. Itt még ki tudjuk választani az aktuális elsődleges (ezeket bal) illetve másodlagos (ezeket pedig a jobb egérgombbal lehet elsütni) csúzlit. Az elsődlegesek mindig olyan sortűzszerűek, amikre legjobban a "kicsi a golyó, de ölni tud" megállapítás az igaz. Ezeket, tehát az elsődlegeseket a számokkal tudjuk kiválasztani. A másodlagos fegyver pedig mindig olyan atombomba-kaliberű pusztító monstrum, mint mondjuk az 1-3-5 gránátot egyszerre kilövő pisztoly (persze akármilyen közelre is lőjük, semmi bajunk nem lesz – Isteni a játék realitása!). Ezeket pedig a **WQERTY** (nem lesz itt ingyen reklám) billentyűkkel érhetjük el.

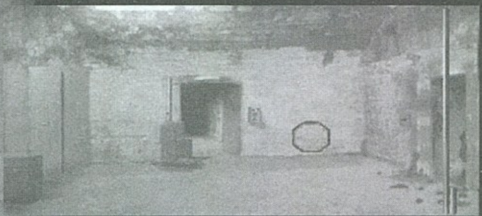
Ez a játék tényleg a végletek játéka. Nézzük csak meg a grafikát: gyönyörű még 320x200-ban is, és még egy gyengébb gépen is elfutogat. Azonban ha már a lövöldözős részeknél ránk rontó palikat nézzük, akkor inkább csínján bánnánk a minősítéssel, mivel igen-igen nagy pixelekből állnak.

Apropó, ellenfelek. Igen változatosak, az egyszerű emberen, az orgyilkoson és a *juggler*en keresztül gránátokkal felszerelt talicskák (legalábbis annak néztük azokat a szénakazlakat), gyilkos robotok, s még egyéb tákolmányok tömegei rontanak árva s ártatlan életünkre.

A story-nak már a második CD elején igen Jedi beütése van, mivel a főhős (azaz mi) a puszta tekintetével felemeli a pisztolyt, s a kezéhez „lebegteti".

Annak ellenére azonban, hogy nem igazán az IQ-bajnokoknak írták ezt a programot, néhány tipp mindenki számára hasznos lehet:

- Ha valami nem megy, akkor valószínűleg nincs még a bizonyos feladat megoldásához az a bizonyos tárgy (ilyen mondjuk a füstös alagúthoz a gázálarc, a zárt ajtókhoz a plasztikbomba, vagy esetleg a kulturálisabb megoldás, a kulcs...). Ez esetben kezdjünk el bolyongani, s majd fél perc mászkálás után meg is lesz az a bizonyos nélkülözhetetlenül szükséges eszköz, feltéve, ha közben nem lőnek le.
- Legfontosabb, hogy mindig mentsük el az egyes részeket, mert egyébként elvesztünk. Ezt leggyorsabban az '**S**' betűvel tehetjük meg, míg az előhívást az '**L**'-lel.
- Utolsó, s legeslegfontosabb: **Menj, azt' lőj!**





A végére jöhet az összegzés: ááá, zikes, illetve yikes! Már megint tucatjátékról van szó, s ezen még a ***Virgin*** logo sem tud változtatni. Mondjuk arra jó, hogy kikapcsolódjunk, azonban ha már valaki kiad 9-10 ezer forintot, akkor már meg lehet kérdőjelezni, hogy csak úgy kikapcsolódni kíván, vagy pedig egy izgalmas, fordulatokban gazdag kalandban szeretne részt venni.

Hacker

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Star Control III

Ha valamiért elakadnánk, akkor tegyük fel a kérdéseinket többször *ICOM*-nak. Többszöri kérdésre több tanácsot is ad, de amikor kifogyott az ötletekből, akkor újrakezdi. Ha még ez sem elég, akkor nézzünk körül eddig ismeretlen csillagrendszerekben. Megpróbálkozhatunk még beszélni az összes fajjal, az ellenségeseket is beleértve. Majdcsak elköp valamelyik valami hasznosat...

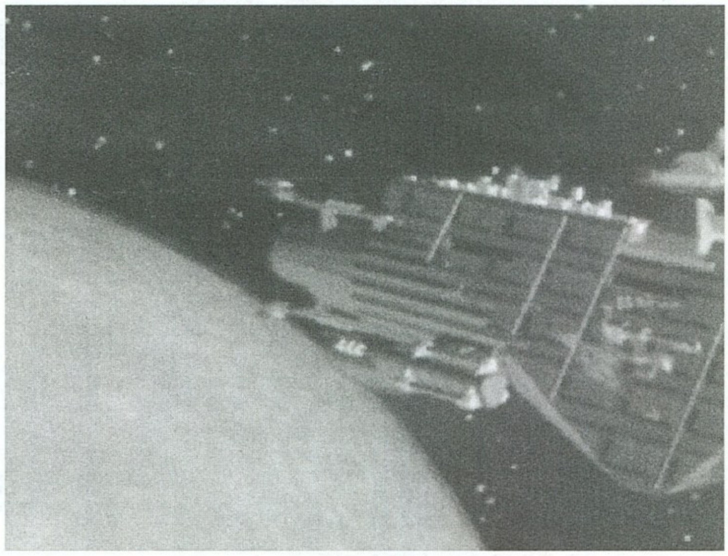
A bázisok építése sem nagy mutatvány. Egy kis ***Master Of Orion*** jártasság nem jön rosszul:

1. Miután már van egypár bázisunk, hagyjunk nekik egy kis időt a fejlődésre. A **Mines**, **Refinery**, **Factory** csúszkákat húzzuk maximumra, a többit pedig húzzuk le (közel) nullára. Később ne felejtsünk el visszatérni és átállítani ezeket, mert hajók, üzemanyag és efféle nélkül nem sokra visszük.
2. Általában egy kolóniát nem érdemes harmincnál kevesebb munkással indítani, de úgy ötven körüli tömeg a valóban használható. Minél több munkásunk van – nem túl meglepő módon – annál gyorsabban épül s szépül a város...
3. A játék elején ugye van egy hajónk, egy rakat emberrel. Dobjuk le ezeket a közeli emberi bolygóra, és tartsuk is ott őket. Mi a **Helios 3**-on kétszáz fölött tartottuk a létszámot, és ide jártunk kutatni, üzemanyagért meg efféle. Röviden, hasznos, ha az embernek van egy gyorsan dolgozó bázisa.
4. Míg az eddigiekben az építkezések gyorsítására beszéltünk rá mindenkit, most az ellenkezőjét mondjuk el, csak hajókra: nem kell úgy sietni a hajókkal! Egyáltalán nem fog olyan sok kelleni, mert a kézikönyv állításával ellentétben nem kell a kolóniákon őrséget hagyni. Olyan 10-20 hajónál többet nem is veszítettünk az egész játékban. Ráadásul a hajókba a legénységet a munkásokból szedik össze. Ha kevesebb a munkás, lassabb az építés is. Minél több hajót építünk, annál lassabb az építkezés. Ez egyáltalán nem jó. Hogy miért? Íme:
5. Üzemanyag. Az egész játék fő eleme ez. Majdnem a játék végéig állandóan ezzel fogunk szívni. A legjobb szórakozás arra várni, hogy legyen végre kakaó a következő útra. Így hát az egyes pontot kell bölcsen követni, és amint előálltak a gyárak, máris lehúzni nullára a **Refinery**-t, és átállni maximális **Fuel Refinery**-re.
6. **Landing Pod**ra sincs valami hajde nagy szükség a játékban. No persze eleinte nem lehet létezni nélküle, de nem egy elhasználódó valami. Amikor az elődeink csodás tárgyai után ásogatunk (**Precursor Artifact Dig**), akkor sem használunk el egyet sem. Szóval a játék elején dobjunk össze párat, utána abszolút nullára vele!



Most pedig világjáró körútra invitálunk minden kedves ***SC3*** játékost. Utunk nem mindegyik állomása érhető el azonnal. Valamilyen információt kell megszerezni, vagy csak egyszerűen ki kell várni, mielőtt tisztelgő látogatást tennénk. Tehát világismeretések: Az idegenek nagyobbrészt az **Értelmes Lények Szövetségé**ben és a **Hegemonic Crux**-ban tömörülnek. Az **Értelmes Lények Szövetségé**be tartozó fajok / bolygók:

- *Chmmr* / **Hypnus 2**,
- *Earthlings* / **Helios 3**,
- *Mycon* / **Janus 8**,
- *Pkunk* / **Arcadia 6**,
- *Spathi* / **Goshen 4**,
- *Syreen* / **Astarte 1**,
- *Ur-Quan* / **Velpunia 6**,
- *Utwig* / **Formalhaut 5**,
- *Vux* / **Salacia 2**.



Ugyanez a **Hegemonic Crux**-nál:

- *Clairconctlar (Kolónia)* / **Cronos 7**,
- *Clairconctlar (Királynő)* / **Enkidu 4C**,
- *Doog* / **Adapa 1**, **Cerberus 2**, **Chloris 1**, **Izanami 2**, **Melpomene 4**, **Proserpina 1**,
- *Harika* / **Typhon 3**, **Gienah 1**,
- *K'tang (Kolónia)* / **Argus 5**,
- *K'tang (Bázis)* / **Pauguk 4**,
- *Ploxis Base* / **Xipe**.

Egyéb fajok:

- *Exquivan* / **Anshar 3**,
- *Lk* / **Haven Azazel**-en keresztül (**Q-Space Portal G**),
- *Owa* / **Mnemosyne 1**, a **Szivárványszínű Világok**,
- *Vyro-Ingo* / **Izanagi 5**,
- *Xchagger* / **Zosma 6**.

A Szivárványszínű Világok:

- **Alula 1**,
- **Calypso 1**,
- **Euterpe 1**,
- **Ganesha 1**,
- **Indra 1**,
- **Kentaurus 1**,
- **Moirai 1**,
- **Penates 1**,
- **Rudra 1**.

És még mindig nincs vége, mert következnek az Ősi Tárgyak/Anomáliák:

- **Antaeus 1**,
- **Arcadia 5**,
- **Benten 5**,
- **Brona 6**,
- **Caduceus 4**,
- **Ceres 5**,
- **Ettenrub 2**,
- **Fomalhaut 9**,
- **Helios 4**,
- **Horus 7**,
- **Hypnus 3**,
- **Janus 6**,
- **Mahakala 5**,
- **Morpheus 4**,
- **Muhlifain 2**,
- **Nebusta 1**,
- **Nyx 2**,
- **Salacia 7**,
- **Tractorus 3**,
- **Vesta 1**,
- **Zaniah 3**.

Egyéb érdekes helyek:

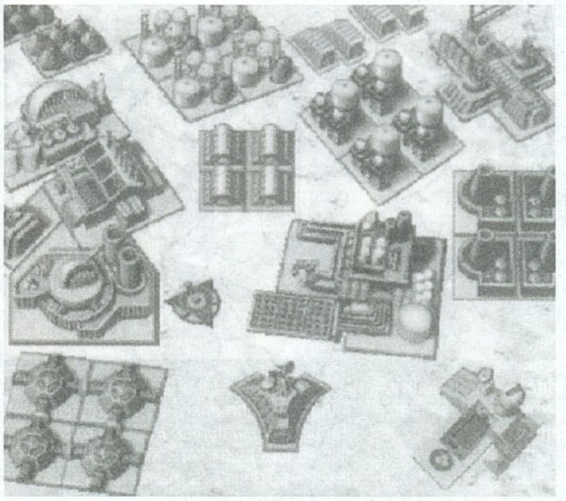
- ***Vux* Renegade** / **Erato 6**,
- **Randevú** / **Calliope 2**,
- **C.U.D.** / **Begregen 2**,
- **Vaporized Systems** / **Eltanin**, **Picus** (mókás hely, szerelkezzünk fel látogatáshoz), **Tycho**,
- **Q-Space Portal F** / **Xipe**,
- **Q-Space Portal G** / **Azazel**,
- **Q-Space Portal M** / **Nyx**.

Eddig csak amolyan általános tippeket adtunk, semmi nagy titkot nem árultunk el. Aki maga szeretne játszani, az most itt hagyja abba.

A következő fajokra számíthatunk: *Humans*, *Syreen*, *Pkunk*. A következő fajok nem tudnak segíteni esetleg csak ártani akarnak: *VUX*, *Mycon*, *Ur-quan*, *Orz*, *Spathi*, *Arilou*. Kimaradt az *Utwig* és a *Chmmr*. Az *Utwig* úgy félig-meddig okés, a *Chmmr* pedig kb. a játék második felétől használható. Tehát az *Utwig*okra bízhatunk (ha muszáj) kolóniát, de a *Chmmer*ekre csak akkor, ha már alaposan tartunk valahol, és tényleg muszáj!

Következik a végigjátszás. Természetesen más sorrendben is lehet játszani, ez csak egy a sok közül. Mint már említettük vala, néhány dolog időre élesített. Ha valami nem akar előkerülni, akkor mentsünk egyet, várjunk néhány napot (a játék ideje szerint).

Először is a **Szövetség**gel való kapcsolattartás: A játék elején menjünk a Helios 3-ra, és beszéljünk az ember parancsnokkal. Menjünk át a Helios 4-re, itt daráljuk le az *Daktaklakpak*okat, és hozzuk ide az **artifact**ot. Néhány bolygó és a megfelelő fajjal történő duma következik: Goshen 4 / Spathi, Astarte 1 / Syreen, Salacia 2 / Vux, Janus 8 / Mycon,



Arcadia 6 / Pkunk, Formalhaut 5 / Utwig. Itt lehet, hogy kapunk egy hívást a Janus 8-ról, menjünk oda és beszéljünk a Myconokkal, majd a Vux-okkal. A Velpunia 6-on az Urquanokkal kell beszélnünk. Néhány (vagy akár az összes) hajót is vigyünk magunkkal! A Hypnus 2-re vezet utunk, itt a Chmrrekkel találkozunk. A Nyx 1-en lépjünk be a kváziűrportálba (**Quasi Space Portal**). Találkozunk az Orzokkal, látogassuk meg hát az anyabolygójukat, a Muhlifain 7-et. Vigyük át az **Ebon Hinge**-t a Muhilifain 2-re. Várjuk meg, amíg eltűnik a Picus rendszer, majd menjünk oda. Az Astarte 1-en a Syreenekkel tudunk beszélni az Orzokról. Az Izanagi 5-ön beszélhetünk a Vyro Ingo-kkal, de nem csatlakoznak egyenlőre. Typhon 3 / Harika jön, de ők se csatlakoznak. Enkidu 7 / Claircontlar, ők segítenek. Akkor se, ha az Enkidu 4-ről átvisszük nekik az érdekes követ. Az Enkidu 4-en több ilyen követ is kaphatunk. Argus 5 / K'tang, Cerberus / Doog, bár a sok Doog világ közül bármelyik ugyanazt az eredményt adja. Az Anshar 3-on megküzdünk az Exquivanokkal, majd beszéljünk velük. Kb. ekkor (lehet, hogy várni kell!) összeomlik az Eltanin rendszer. Hosszú harcra készüljünk! A Goshen 4-en a Spathik panaszkodnak. Miután a földlakók felfedezik a Myconokat, rögvest össze is lehet veszni velük a Janus 8-on a "**deep children**" témán. Ugorjunk el a Janus 1-re is, ugyanebben a témában, majd megint veszekedjünk a Myconokkal. Ki fognak lépni a szövetségből, tehát a **Deep Children** hajó segítségével indítsunk egy új kolóniát. Irány a Formalhaut 5, itt az Utwigok elvesztették az Ultronjukat (időhöz kötött ez is!). Goshen 4, a gyáva Spathiak kilépnek a szövetségből. Fenyegessük meg őket, hogy támadunk. Erre annyira berezelnek, hogy minden titkot ki lehet belőlük szedni: jöjjünk vissza időnként, és kérdezzük meg, hogy van-e valami új ötletük (**Got any hot tips?**). Ugyanarról a témáról is kérdezhetünk többször, valószínűleg több mindent is megtudhatunk. Salacia 2, vesszünk össze a Vuxokkal az Ultron kapcsán. Argus 5 / K'tang, új információk. Zosma 6 / XChagger, Arcadia 6 / Pkunk. Az Erato 6-on szerezzük vissza az Ultront a Vux-októl erővel. Salacia 2-n megint veszekedhetünk a Vux-okkal. Járjuk körbe a Doog világot és vegyük meg a kolóniákat kilóra. Olyan 10000 RU egy kolónia, mostanra ez nem lehet gond. Ezután beszélgessünk egy kicsit a Doogokkal, és vegyük meg az Antimatter Containment Gridet. A Zosma 6-on gyűjtsük be az XChagger hajókat. A Typhon 6-on és Gienah 1-en gyógyítsuk meg a Harika járványt. Miután a Chmerreket jól elpáholták (nem mi!), ugorjunk el a Hypnus 2-re. Az Astarte 1-en a Syreenekkel feltámasztjuk a Chenjesu-kat. Arcadia 6 / Pkunk, a téma a hiányzó Ultron darabok. A Nebusta 1-en megtaláljuk az egyik darabját, egy másikat a Caduceus 4-en. Vigyük el ezt az Utwigeknek, mire kiderül, hogy még mindig nem jó. A nénikéteket! Miután a Harika járványt elintéztük, menjünk el a Mnemosyne 1-re, és gyűjtsük be a **Anti-matter Scoop**ot. Az Anshar 3-on az Exquivanokkal próbáljunk meg egyezkedni (ha nem sikerül, akkor várjunk egy picit!). Mostanra a Tyche rendszer is összeomlik, hát menjünk el oda, és nézzünk körül. Az Astarte 1-en tájékozódjunk az Exquivan helyzetről, majd az Anshar 3-on annak rendje és módja szerint vesszünk is velük össze. Az Arcadia 6-on nézzük meg, hogy haladnak a Pkunkok. Az Astarte 1-en "kezeltessünk" egy technikus csapatot a Syreenekkel, majd az így előkészített társaságot dobjuk le az Anshar 3-ra felderítés céljából. Megint az Astarte 1 és a Pkunkok. Innen természetesen az Anshar 3-ra megyünk, az Exquivanokhoz. Mostanra másoknak is világos lett, hogy a Vux-ok árulók. Ugorjunk el a Salacia 2-re, és tessékeljük ki őket a szövetségből.

Néha új bekezdés is kell, és ez most jó alkalom arra, hogy szusszanjunk egyet. Miután szusszantunk, feltűnik az új **Q-Space Portal** is, és lehet menni Havenbe. Lehetőleg álljunk készen a harcra az Lk-kkal. Hozzuk le nekik az Antaeus 1-ről a vörös spirális sínt (**Red Spiral Rail**). Az Enkidu 4C-n szerezhető kövekből is mutassunk meg nekik egyet. Az Enkidu 7-en fenyegessük meg a Claircontlarokat. Irány újra az Enkidu 4C, majd térjünk vissza némi infoért. Amikor felfedeznek egy "irányjelzőt" (**beacon**, időfüggő), a Callipe 2-n várjuk be a Plexorokat, és beszéljünk velük. Az Arilou-k elküldenek a Janus 5-re. Itt szövetkezzünk az Vyro-Ingo-kkal. Miután megkaptuk az Vyro-Ingo DNS mintát, vihetjük Azazelre a Lk-khoz. Kapunk egy jó kis infot. Vissza az Izanagi 5-re, itt beszélgessünk a Vyro-Ingo-kkal a DNS-ről. Miután a Vux DNS-t is felfedezik, menjünk vissza az Lk-khoz, és kérdezzük meg, hogyan lehetne egyesíteni a kettőt. Egyesítsük a DNS-eket, és mutassuk meg a Vyro-Ingo-knak. Válasszuk ki néhány hajójukat, és menjünk el a Salacia-ra. Innen küldjünk el egy Vyro-Ingo hajót a Salacia 2-re. A két faj egyesül, mehetünk a Salacia 2-re mi is. Beszéljünk az új Vux-okkal, megkapjuk az Ultron hiányzó darabját. Ezt vigyük el a Formalhaut 5-re.

Következhet végre a dicsőséges végjáték: Goshen 4 / Spathi, vigyázzunk, mert harc lesz a vége. Az Mnemosyne 1-en kapnunk kell egy **Anti-Matter Explorer**t az Owa-któl. Menjünk körbe mind a 9 Szivárvány Világon, és az antianyaggyűjtővel (**Scoop**) gyűjtsünk antianyagot a tárolóba (**Grid**). Szedjük össze az artifactokat, amiket találunk. Megkapjuk a **Mother Ark**ot is. Ezt a Zosma 6-on az XChaggerek javítják meg nekünk. A Hypnus 2-n élesszük újra a Chmmreket. Ehhez kell a **Mother Ark** és a **Sun Device** az Lk-któl. Keressünk egy *Daktaklakpak* hajót, és várjuk meg, hogy ők jöjjenek hozzánk! Ha mi megyünk oda, akkor piff-puff lesz a dologból. Egy napnál többet nem érdemes várni, mert akkor már nem jönnek. A Penates, Themis, Scylla, és a Lachesis kecsegtet viszonylagos sikerrel. Egy kis keresgélésre lesz szükségünk, a **Variance Key** a megszerzendő tárgy. A Begregren 2-n várjuk ki a földlakók üzenetét az Ortogokról. A Zosma 6-on az XChaggerekkel beszéljünk róluk. Vissza a Begregren 2-re, itt használjuk a **Variance Key**-t, ha már egyszer van. A **Deflector** és a **Sentience Notation Device** a jutalmunk. Az előbbit az Lk-k követelik, akár oda is adhatjuk, nem láttuk egyéb hasznát. Igaz, arra se történt semmi, ha nem adtuk oda nekik. Az Anshar 3-on élesszük fel a Myconokat. Keressük meg a *Daktaklakpak*okat, és megint kereskedjünk velük, kétszer is. A K'tangokról kell info, és a rakéta is kell. Az Argus 5-ön használjuk is ezt, erre a K'tangok csatlakoznak. A Pauguk 4-en gyűjtsük be a Ploxis hajókat. Menjünk a Xipe-ra és élesszük fel a Ploxis-okat, a lázadók lerendezése után. Egy **Sentience Collator**rel gazdagabban kell távoznunk. A **Highpoint 1**-en szabaduljunk meg az antianyag-tartótól. Egy őshajóval (Plexor) kell megküzdeni. Várjunk meg (mondjuk helyben) az Orzok felbukkanását, és a szövetségből való kiválását. Harc is lesz velük. Várjuk meg az Arilou-k felbukkanását, és beszéljünk velük is. Majd jönnek a Hírnökök (*Heralds*). Annyian vannak, mint az oroszok, és úgy is harcolnak. Miután ez is kész, már alig van valami a játékból, fel a fejjel! Az új **Sentience Threasher**t, a **Collator**t, a **Notation Device**-t, és az **Ebon Hinge**-t kombináljuk össze. Végül járjuk körbe a 13 anyabolygót és térjünk vissza a **Highpoint 1**-re, használjuk az előbb kapott **Sentience**-t. VÉGEEEEE!

Szeretnénk végül köszönetet mondani az ***Accolade***-nek, hogy még az európai premier előtt ellátott ***SC3***-mal és egyéb segítséggel!

WT Pooh

Hmm. Ezt a képet mintha már láttam volna valahol...

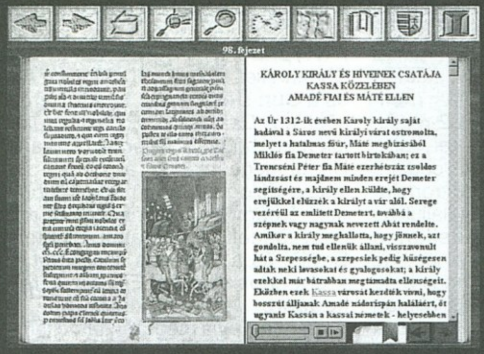


Made in Hungary

Új fejezethez érkezett a “komoly” CD-ROM kiadás Magyarországon. Több cég összefogásával világszínvonalú munka látott napvilágot, amely nemcsak a külcsín, a tervezés, az összehangoltság, és átgondoltság terén mutat példát, hanem hangsúlyt fektet a sokszor oly annyira hiányzó tartalomra is. E mű pedig nem egyéb, mint a nemrégiben megjelent ***Képes Krónika Multimédia***, mely a ***CyberstonE*** kiadványa. A minőségre további biztosíték, hogy a készítők között szerepel a ***Microsoft Magyarország***, az ***Országos Széchényi Könyvtár*** – mint fővédnök, ***Hungaroton*** – mely az aláfestő gregorián dallamokat adta, a ***Honfoglalás 1100. évfordulója Emlékbizottság*** és a producer: ***Posta Pál***.

A ***Képes Krónika*** az első olyan fennmaradt, nagyobb lélegzetvételű mű, mely a magyarság történetét az ősidőktől az Árpád-ház kihalásáig, illetve részint azon túl, egészen 1330-ig – tehát *Károly Róbert* havasalföldi hadjáratáig – mutatja be. Az ismeretlen szerző 1358. május 15-én kezdte meg a ***Krónika*** írását, melyhez nagy valószínűség szerint *Kálmán* és *III. István*-kori gestát, továbbá egy ismeretlen minorita 1332-33 között írt művét használta fel, szerkesztette át. Korábban a ***Képes Krónika*** szerzőjének *Kálti Márk* székesfehérvári őrkanonokot tekintették, azonban egyes kutatások szerint ma már csak azt tudhatjuk biztosan, hogy ő is részt vett a lejegyzésében. A ***Krónikát*** az 1360-as években lemásolták, ezenfelül 147 iniciáléval és miniatúrával díszítették. A kódex díszítése nagy valószínűség szerint *Hertul* fia, *Miklós* királyi festő munkája. A kódexet *I. (Nagy) Lajos* ajándékba szánta *V. Károly* francia királynak, gyermekeik – *Valois Lajos* orleáns-i herceg és *Katalin* – 1374-ben történt eljegyzése alkalmából. Akit a kódex létrejötte, illetve viszontagságos útja bővebben is érdekel, az a CD-n a **Médiatár – Források, tanulmányok** között sok érdekes információt találhat erre vonatkozólag.

Mindemellett szeretnénk felhívni mindenki figyelmét arra a tényre, hogy a ***Képes Krónika*** nem feltétlenül hiteles minden témában, hiszen az adott kor szellemében, annak kívánalmai szerint íródott. Példaként megemlíthetjük *(Könyves) Kálmánt*, akit a korabeli források nem feltétlenül torzszülött fenevadként írnak le, ellentétben a ***Képes Krónikával***. Az a körülmény, hogy nem a *Kálmán*ág, hanem a megvakított *Álmos* herceg-ág vitte tovább az *Árpád*-ház hatalmát, megbélyegzően hatott egyéniségének és uralkodásának megítélésére hosszú évszázadokon át. Itt tehát tudatos ferdítésnek lehetünk tanúi, kezdve azzal, hogy *Álmos* csupán nagylelkűségében adta át bátyjának a trónt. Folytatva *Kálmán* a keresztes haddal való kapcsolatán át, illetve *Álmos* és fia *Béla* megvakításának szerencsétlen körülményéig. Az első állítás az uralkodó ág legitimitását támasztja alá, míg a kis *Béla* férfiatlanítására vonatkozó történet nagy valószínűséggel csupán csak arra szolgált, hogy *Kálmánt* még gyűlöletesebbé tegye az utókor számára. E rövid kitérő után térjünk vissza a programhoz!



A dobozban egyetlen CD árválkodott, az is a legolcsóbb, átlátszó tokban. Első benyomásunk tehát nem volt túlságosan kedvező, főleg azért sem, mert mielőtt bármihez hozzáfogtunk volna, végignéztük a könyvtárak tartalmát. Rengeteg képet találtunk, de sajnos csak 256 színű .BMP-k voltak, és ugyan a ***Krónika*** oldalai is be voltak scannelve, azonban nem lehetett az eredeti, latin szöveget kisilabizálni. Mellesleg találtunk töménytelen mennyiségű hangfile-t is (kb. 200 Mb. körül). Te jó ég, hát ez meg mi lehet?!

Aztán az installálás után összeállt az egész! Helyére került minden! Fel sem tűnt, hogy a képek 256 színűek, és azt is megtudtuk, miért kellett az a hatalmas mennyiségű hangfile. Az installáló program automatikusan elindul Windows '95 alatt, egyébként a KKSETUP.EXE -vel indítható. Már a nyitókép is tetszetős, innen indítva, mindenféle installálás nélkül is meghallgathatjuk *Geréb László* 1963-as fordítását tolmácsoló *Papp Zoltánt*. Egyetlen apró probléma jelentkezik csak ilyenkor: a felolvasás teljesen lineáris, a fejezeteken csak előre, hátrafelé már nem lépkedhetünk.



Kétféle telepítés közül választhatunk:

- Minimális (Pentium, 4xCD-ROM ajánlott!)
- Optimális (486DX2-66, 2xCD-ROM)

Az előbbi 2.2 MByte-tal beéri a vincseszteren, míg az utóbbinak 10 mega hely kell. Ha már rendelkezünk a Video for Windows 1.1e verziójával, azt felesleges telepíteni, lépjünk ki az installáló programból nyugodtan.

Mindezek után válasszuk a '***Képes Krónika* indítása**' képet! Némi töltögetés és a bevezető megtekintése után a **Tartalom** képernyőhöz jutunk. Lehetőségünk van az *Árpád*-ház családfájának tanulmányozására, illetve a ***Krónikáról*** olvashatunk angol vagy német nyelvű ismertetést. A nyitott kódexre kattintva léphetünk tovább, a kódex oldalára. A képernyő bal oldalán az eredeti oldal képét láthatjuk. Az iniciálékat és a miniatúrákat kinagyítva is megnézhetjük, ha rájuk kattintunk. A nagyított kép mellett természetesen (nagyon helyesen) magyarázó szöveget is találunk a képre vonatkozóan. A képernyő jobb oldalán – feltehetőleg a jobb olvashatóság kedvéért – egyszínű sárga háttéren olvashatjuk a magyar fordítást. A fordítást azonban nem kell feltétlenül elolvasnunk, meg is hallgathatjuk. A felolvasást a képernyő alján lévő konzollal irányíthatjuk. Maga a felolvasás, és annak minősége, *Papp Zoltán* szép kiejtése, s az, hogy olyan, mintha egy templomban tenné mindezt, a háttérben halk gregorián zene mellett – tökéletes illúziót kelt, csak gratulálni tudunk hozzá! Arról nem is beszélve, hogy az oktatásban is nagy haszna vehető, hiszen lényegesen többen tudják egyszerre hallgatni, mint olvasni a szöveget.

Hátra van még a felső ikonsor, ezek balról jobbra: előző/következő fejezet, vissza az előző helyre, keresés a teljes szövegben, keresés a fejezetcímekben, az eddig bejárt út, térkép, ugrás a könyvjelzőre, családfa.

Nézzük a fontosabb ikonokat egy kicsit bővebben!

Első a keresés. Ezen kissé elcsodálkoztunk, ugyanis angol nyelvű. Négy fő egységben kereshetünk egyszerre, vagy csak külön, ezek: a ***Képes Krónika***, ***Jegyzetek***, ***Anonymus Gesta***, ***Kézai Simon: A magyarokról***. Sajnálatos módon nem lehet szótöredékre keresni. A **Search by Category** esetén megjelenő *Field10* is roppant érdekes! Sehol egy help, mi mire való, aki nem tud angolul, hogyan használja keresést? Igaz, hogy operátorokat is lehet használni, de e lehetőséget bemutató oldal is angolul van, és még így sem feltétlenül érthető. Miért kellett ezt így megcsinálni? Miért kellett ilyen aprósággal elrontani a felhasználó egyébként nagyon kedvező benyomását?

Úgy érezzük, ezt a funkciót elkapkodták a szerzők, mintha nem jutott volna idejük a modul magyarítására, kommentezésére. Mindez sokat rontott az összképen.

A keresés a fejezetekben, az eddig bejárt út, a könyvjelző modulokra a fentiek szintúgy vonatkoznak. Egyedül a családfa volt vigasztaló, amely jól áttekinthető és ötletes megoldású.

A **Tartalom** képernyőn még két ikonnal nem foglalkoztunk, az egyik a készítőket mutatja be – erről már az elején volt szó –, a másik ikon a Médiatárba vezet minket. Lássuk ez utóbbit!

E képernyőn is több téma közül választhatunk újabb, mélyebb ismeretekhez. Tanulmányozhatunk a ***Képes Krónika*** által felölelt történelmi korszakról szóló metszeteket – például *Lotz Károly, Munkácsy Mihály, Benczúr Gyula* munkáit. Nézhetünk egy nyúlfarknyi bejátszást a Szent Koronáról (azért lehetett volna hosszabb is, nem csak három másodperc!). Neszményi Magdolna tolmácsolásában meghallgathatjuk *Arany János Rege a csodaszarvasról* című költeményét. Megnézhetünk egy rövid animációt a miniatúrákról. Szeretnénk kiemelni, hogy nagyon tetszett az a technika, ahogyan az animáció az állóképből indult ki, megelevenítve azt.

Gyönyörködhetünk továbbá *Árpád*-házi érmékben, megismerhetjük néhány szentünk életét, ünnepeit, és az azokhoz kapcsolódó szokásokat (*Szent István, Imre, László, Erzsébet, Margit* és *Gellért*). A tartalom képernyő legfontosabb ikonja maradt hátra: a források és tanulmányok. Itt az alábbiakat találjuk:

Anonymus: Gesta Hungarorum, Kézai Simon: Magyar Krónika, Székely István: A magyaroknak históriájuk, Dercsényi Dezső:



A Képes Krónika és kora, Csapodiné Gárdonyi Klára: A Képes Krónika kódexének leírása és története, Berkovits Ilona: A Képes Krónika művészettörténeti jelentősége, Kardos Tibor: Kálti Márk Képes Krónikájáról, Marosi Ernő: A Képes Krónika értelmezéséhez, gróf Zichy István: A Képes Krónika miniatúrjei viselettörténeti szempontból. A szakértők írásaiból sok érdekes és hasznos háttér-információhoz juthatunk a Krónikával, és annak korával kapcsolatban.

Legnagyobb sajnálatunkra azonban ezen szövegekből, mint ahogy a kiadvány egész szövegéből nem lehet szabadon másolni, nyomtatni, ahogy ezt idáig a ***CyberstonE*** kiadványainál megszokhattuk.

Nem volt szimpatikus az sem, hogy a program, annak ellenére, hogy multitaskos környezetben fut, ráül az egész képernyőre, maga mögé utasítva minden alkalmazást, így azok hiába futnak párhuzamosan, nem látszódnak.

Összhatást tekintve: a gyermekbetegségeket leszámítva nagyon tetszett a program, megfogott minket a hangulata. Gratulálunk a szerzőknek, reméljük, a jövőben is megörvendeztetnek minket hasonló, nem csak felszínes információk közlésére szorítkozó multimédiás – már nem is ismeretterjesztő, hanem szakmai alkalmazással, amely akár oktatási célokra is kiválóan alkalmas – termékkel.

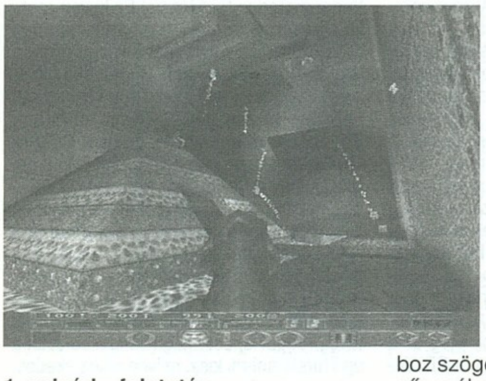
Mr. X.



QUAKE

Quake tippek – 2. rész

(Kezdésnek némi szerkesztői mentegetőzés: a tippek első részében sikerült a kijavított helyesírási hibák helyére újakat csempészni – problémák voltak a "lőni" ige felszólító módú alakjaival. A helyes alak "lőjünk", azonban múltkor sajnos elszaporodtak a 'j'-betűk... Mea culpa mind az Olvasó, mind a Szerző felé...)



1. epizód – folytatás

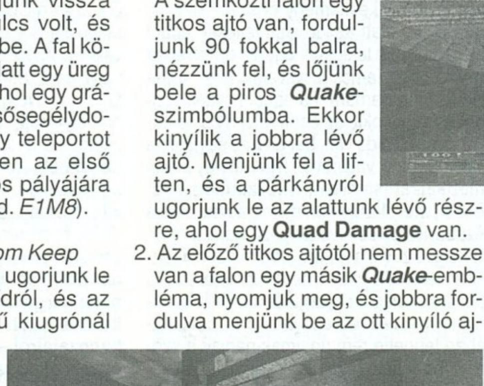
E1M4: The Grisly Grotto

1. A starttól előre haladva jobbra és balra lépcső, a két oldalsó falon pedig egy-egy piros szimbólum van. Lőjünk beléjük, mire a plafon leereszkedik egy sárga páncéllal.
2. A lépcsők aljától haladjunk tovább a folyosón, míg egy nagy tóhoz nem érünk. Vegyük fel a védőruhát, és ugorjunk bele a vízbe. Ezután mászkáljunk addig a labirintusban, míg el nem érünk a tó közepén lévő ezüst kulcshoz (egy állványon van, de olyan magasan, hogy nem tudunk ráugrani a tóból). Ha megvan a kulcs, ugorjunk be a vízbe. A jobbra lévő falon a víz alatt egy barlang van, melyben egy doboz rakétát találunk.
3. Az ezüst kulcs helyéről ugorjunk le és menjünk előre. A falhoz érve süllyedjünk le és ússzunk át az alagúton. Az ajtó után induljunk balra, majd tovább a folyosón. Egy nagyobb teremben két oldalt kis tavakat találunk. Menjünk át a híd túloldalára, és liftezzünk fel. A fenti szobában rá kell lépnünk az öt *Quake*-emblémás négyzetre. Ekkor kinyílik két ajtó, melyeken keresztül az előző terem két oldalára nyíló fülkékbe kerülünk. Mindkettőben van egy gomb a falon, nyomjuk meg ezeket. Menjünk vissza oda, ahol az ezüst kulcs volt, és ugorjunk be balra a vízbe. A fal középső része felé a víz alatt egy üreg nyílt meg, ahol egy gránátvetőt, elsősegélydobozt, és egy teleportot lelünk. Innen az első epizód titkos pályájára juthatunk (ld. *E1M8*).



E1M5: Gloom Keep

1. A startnál ugorjunk le jobbra a hídról, és az oszlopszerű kiugrónál másszunk be a víz alatti üregbe. Egy doboz szöget és egy elsősegélydobozt találhatunk itt.
2. A kis folyó végén lévő lépcsőn másszunk ki, menjünk be az ajtón, a lépcső után jobbra, míg egy kisebb terembe nem jutunk. Ugorjunk át a balra lévő faldarabra, és a hosszabb szakaszon nekifutva ugorjunk át az *ogre*-hez (azért nem árt előtte végezni az úrral...). Itt egy rakéta és egy páncél van.
3. A starttól indulva menjünk előre, át az ajtón, majd a folyosón gyalogoljunk addig, míg el nem érünk egy Y alakú elágazásig. Itt menjünk jobbra, míg egy nagy terembe nem jutunk. Az oszlop mellé állva ugorjunk fel úgy, hogy fejünkkel meglökjük a fáklyát. Az egyik falon egy ajtó nyílik meg, mely mögött egy sárga páncél van.
4. Az előbb említett nagy teremből menjünk tovább a folyosón. Előbb-utóbb egy kis nyolcszögletű terembe érünk, melynek padlóján halvány *Quake*-embléma látható. Menjünk a teleport mögé, és innen lépjünk be a teleportba. A starthely feletti magaslatra kerülünk, ahol egy **Quad Damage** vár ránk.
5. A kijárat teleportjánál (egy kürtőn leesve jutunk ide) forduljunk meg, és lőjünk bele a falba.

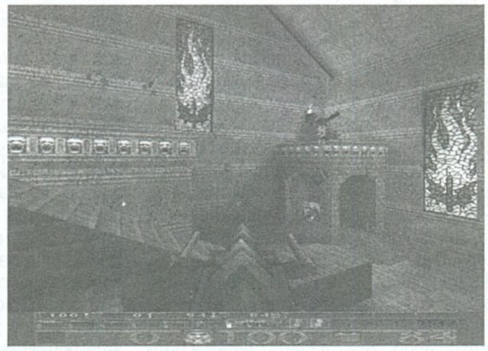


E1M6: The Door to Chthon

1. A startnál ugorjunk le, majd menjünk balra. A folyosó végén kinyíló ajtón menjünk be, majd induljunk jobbra. A szemközti falon egy titkos ajtó van, forduljunk 90 fokkal balra, nézzünk fel, és lőjünk bele a piros ***Quake***-szimbólumba. Ekkor kinyílik a jobbra lévő ajtó. Menjünk fel a liften, és a párkányról ugorjunk le az alattunk lévő részre, ahol egy **Quad Damage** van.
2. Az előző titkos ajtótól nem messze van a falon egy másik *Quake*-embléma, nyomjuk meg, és jobbra fordulva menjünk be az ott kinyíló ajtón. A túloldali falon nyomjuk meg a gombot, majd essünk le a megnyíló lyukon. Itt alattunk egy lépcső fog kialakulni. Menjünk le, induljunk el jobbra, öljük meg az *ogre*-t, és ugorjunk be a liftre, de gyorsan, mert a fal közeledni kezd hozzánk, és ha beszorít, végünk. Miután a fal elhagyta a lift vonalát, menjünk vissza, és a fal mögül előkerülő teleportba menjünk be. Itt egy **Super Nailgun**hoz jutunk.
3. A starthely alatt van egy szoba, mely akkor lesz világos, mikor megtaláljuk az ezüst kulcsot. Sétáljunk át a kacskaringós hídon, majd menjünk balra, míg el nem érünk egy lépcsőhöz. Jobbra van egy oszlop, mögötte pedig egy kapcsoló. Nyomjuk meg ezt a kapcsolót, majd az oszlopon lévő piros jelet. Ekkor lemegy a lépcső, és egy doboz rakétát találunk alatta.
4. Az előző lépcső alatt továbbhaladva elsősegélydobozra lelünk. Kicsit várni kell, míg a lépcső visszamegy, akkor tudunk továbbmenni. Innen egy teleport visz ki.

E1M7: The House of Chthon

Az epizód főellenségének megölésére egyetlen lehetőség van: a felső szinten van három *Quake*-emblémás padlókő. A két oldalsó segítségével lejjebb vihetjük a fentről lelógó oszlopokat, a harmadikkal pedig áramot vezethetünk át a két oszlop között egy rövid időre. Ezt – nehézségi fokozattól függően – esetleg többször is meg kell ismételni.



E1M8: Ziggurat Vertigo
(titkos pálya)

Ezen a pályán a gravitáció nem a megszokott lesz, magasabbra tudunk ugrani, a magasból pedig lassabban esünk le.

1. A starthely közelében egy piros ötágú csillag alakú tárgyat találunk (**Pentagram of Protection**), ezt felvéve egy darabig sérthetetlenek leszünk. Ugorjunk be a lávába a kis híd mellett, és a híd alatt induljunk a piramissal ellentétes irányba. Egy kis szobába kerülünk, ahol **Quad Damage**-hez juthatunk, a teleport pedig visszavisz a piramis elé.
2. Az ezüst kulcshoz tartozó ajtó mögött jobbra egy teleportot találunk, az a kijárat. Mielőtt kimennénk, menjünk itt balra, és a folyosó vége felé lőjünk bele a falba (valahol a sarokban van ez a hely, de meg lehet ismerni, mert különbözik valamennyire a környezetétől). Az így megtalált kis szobában két doboz szög van.

Dino



Ha kedvenc, teli téli lábbeli nevét viselő ismeret(t)erjesztő hetilapom legjelesebb tollnoka nem találta volna fel anno a 'Dizájn Center' c. nagyszabású rovatot, akkor valószínűleg most kénytelen lettem volna én megtenni. Szerencsétekre most elállok attól, hogy a PCU-hoz érkező levelek mókás díszítőmotívumaival tapétázzam ki az e hóra rendelt két oldalkát, de azért pár frappánsabbat azért megosztanék a publikummal. Van például egy arc, aki szerény számításaim naponta legalább három levelet írkál (marha szerencséje van, hogy nem találom a címét, mert a belőlem álló rögtönítélő bíróság rendkívüli megbízottja – aki létszámhiány miatt egyelőre szintén én vagyok – személyesen szállna ki hozzá végrehajtani az ítéletet), amelyek közös nevezője a következő CD Ultrára benyújtott kívánságműsor, különös tekintettel a Mihal Kernel (vagy Michel Kernal? esetleg Mikell Kanál?) által gyártott 64-esre emulátorra. Ő például csinos kis Microsoft-bélyegekkel díszíti borítékjait: a 24 Ft-os például Microsoft OEM for Sale-t hirdet; egy másik 24 Ft-os (ah! most látom, hogy 2 centes) In Memoriam Windows 3.1 feliratot hordoz; nem is beszélve a Windows 97 The Future-ről... Sajnos a gonosz stemplis ember mindet lebélyegezte (postatisztán talán többet érnének), mindenesetre a borítékjait továbbítottam a Filatéliai Szemlének. Egy másik delikvens nevét a kicsit túl erőteljesen dizájnolt logo miatt nem tudtam elolvasni, miként a többezer évesre tehető egyiptomi hieroglif kézirattöredéket (háromszög-@-halálfej-lábszárcsont-söröskrigli-dude-KUSS!) sem – a 'Szeretünk CoVboy!'-t viszont igen! Érdeklődnék, hogy milyen nemhez és fajhoz tartozik, valamint hány főből áll a kollektíva, mert kedvező körülmények esetén esetleg ide is szívesen kiszállnék (nagyobb létszám esetén némi erősítéssel). Hopp! Megfejtettem a logot! Nem DJ Ahoy, nem is DJ Rudy, hanem DJ Andy! (Esetleg nem nyertem valamit?) Javaslom a DJ-t haladéktalanul BR-re cserélni, mert nemcsak könnyebb kimondani, hanem egyben ihatóbb is. Még folytatnám, de félő, hogy elfogynak a hasábok – inkább levelek:



Gazdasági helyzet

Kedves PCU, Kedves CoVboy!
Remélem a megszólítás helyes, és mióta leírtam, nem lett a lap neve esetleg PUCU (Personal Utálatos Computer Ultra), és CoVboyt sem rúgtátok ki, hogy helyette Malacka levelezzen, esetleg Tigris vagy Bagoly, a Bölcsek Bölcse. A mai napom egy erőteljes vizuális élménnyel kezdődött, melyet az 1-es pontban taglalok, és ennek hatására írásbeli morgolódásre ragadtatom magam, s egyúttal kérdéseket tennék fel CoVboynak, aki, mint látom, igen szeret mélyenszántó mondatokkal visszacsipkelődni az elégedetlen népesség apró grafomán szösszeneteit lereagálandó. (**Bravó! Megszületett a pontos munkaköri leírásom.**)
1.) Nahát-nahát! Ma reggel, munkába menet kipillantottam a villamos ablakából, és mit látnak félig begyógyult szemeim: marha nagy állat plakát, két böhöm bilincs van rajta, meg az, hogy ne használjunk illegális szoftvereket, mert 2-5 évig tartó villamosszékkel büntetendő. (**Én is láttam, de te félreértetted. Ez azt jelenti, hogy 2-5 évig ingyen utazhatsz a villamoson munkába.**)
Mondanom sem kell, rettentő módon megijedtem, hamarosan szaladok is megvásárolni minden programocskát, amivel idáig kapcsolatba kerültem. Adjuk csak össze: MS-DOS 6.000; Win 3.1 6.000; Win95 20.000; WinWord 2 40.000; Winword 6 40.000; Excel 30.000; Corel 5 60.000; Norton Commander, utility, játékok, apróságok – sokezer. Cak-pak 202.000+sokezer. Hát csókolom. Ebből a lóvéból egy 133-as Pentiumot össze lehet kapirgálni. Lazán. Namármost! Három évvel ezelőtt vettem meg a gépemet, ami akkortájt igen szerénynek minősült (286). Három évi pofozgatás, toldozgatás-foldozgatás után most van egy 100-as Pentiumom, 16MB RAM, stb. stb... És akkor elmondhatom, hogy...
... ha a mai magyar átlagfelhasználót tekintem (aki kizárólag hobbiból tart gépet), akkor elég jó helyzetben vagyok;
... ha a mai hardverkövetelményeket tekintem, akkor van egy éppenhogy középosztályú masinám, amin minden eldöcöréskik.
Nézzük tovább családos ember vagyok, X éves, van egy 1 éves fiam, van feleségem állásom. Komoly 41 ruppót keresek bruttó havonta, ami annyit tesz, hogy családi pótlékkal együtt (komoly lóvé: 2.750 Ft, ebből már egy gyereket el lehet tartani!) (**Kis pénz ugyan, de a kis pénz is öröm, ha kicsi is**) nettó 31.000 pénz. A nejem jelenleg 13.000 píztet kap, amiből hamarosan csak 9.000 lesz. Ezeket összeadva a család havi nettó 44-ből él. Ugyebár kaja, rezsi, pelenka, marad vagy 5.000 Ft. Hát ebből vegyek én egy jogtiszta szoftvert. (**Itt most egy nagyszabású felfedező út leírása következik, amelyben hosszas küzködés a Jó elnyeri jutalmát, vagyis sikerül kikapcsolnia a Winword magyar spelljét. A részleteket majd egy CD Ultrán esetleg megtaláljátok – hacsak közben meg nem filmesíti a Buena Vista.**)
Szóval az árak! Mit mondhatnék? Nem ismételném meg Márkus László réges-régi kabarészerepét, a „*Mi kerül ezen x forintba?*' címűt, ahol darabokra verte vadonás új foteljét. (Aki nem látta nézzen utána. Klasszikus darab, történelmi értékű előadás volt.) Számoljunk már egy kicsit. Van ugye egy szoftver, ami nagyon jó, nagyon szép, sokak szeretik használni, legyen a neve Xprg. Ezt egy cég gyártja, a neve Mikro***T. Tegyük fel, hogy két kemény éven át fejlesztik a progit. Ez alatt az idő alatt teljesen ebből él a cég (illetve tekintsük úgy, hogy felvettek 2 millió USD (amcsi a vállalat) hitelt a fejlesztés időtartamára, és ebből fizettek mindent és mindenkit, az energiától a budipapírig (bocsi, ott bidé van, bár a vizes sejhajukat csak megtörlik valamivel) (**Hát ahogy én az amerikaikat ismerem, valószínűleg a kezükkel, mert különben mire használnák a kézszárítót?**) és a vezérigazgatótól a takarítónőig. Szóval a két év alatt mindenki rendesen felvette a fizuját, nem kopott fel az álla senkinek, főleg az igazgatónak, Will Ratesnek nem, aki ezalatt a totál távirányítású házában tengette rém unalmas napjait a szőke-barna-fekete bombázók karjai (lábai) között. Bár lehet, hogy a bombázókkal kapcsolatos igen kellemes tevékenységet tevékenységet is automatizáltatta, és csak egy gombnyomás az egész, neki nem is kell semmit tennie. De akkor mi benne a ráció? (**Talán a gomb.**) Na mindegy. Nos a szoftvert piacra dobják, igaz, hogy még nincs egészen készen, de szorított a cipő, ja, a határidő, kerül amibe kerül, jó ez így a hülye felhasználóknak, ha kell úgyis megveszik, ez lesz a divat meg a fél szem, legyen az ára mondjuk 200$, ami nagyon olcsó ár, ahhoz képest. Hogy mihez? Hát a többihez! Na. Vegyük úgy, hogy az egész világon összesen csak 500.000 magánszemély, cég, vállalkozás vásárolja meg a szoftvert. Gondolom, csak úgy minden információ nélkül, hogy ennek legalább a 20-szorosa a most működő PC-k száma a világon. Osztunk-szorzunk, és kijön, hogy 100.000.000$ bejön. Ebből ugye mínusz a költségek, ami 2M$+a kamatok még 2M$, marad 996M$. Mondjuk ennek a felét elviszi mindenféle adó meg vám, mert Willék úgy gondolták, hogy ezt ne a mezei felhasználó fizesse meg (ami egyébként gondolom nem így van). (**Zárójelben az igazság, bár a bortól megkülönbözteti, hogy nincs benne vigasz. Természetesen a vámot is te fizeted minden import árunál, benne van a kiskerárban.**) Marad a cégnek tisztán 498M$. Hát ez bizony rablás, kapitalista, imperialista kizsákmányolás a javából. És még az is valószínű, hogy ennek a tiszta haszonnak legalább a felét Willy teszi zsebre. Szegény!
Kérdés: Magyarázzátok már meg ennek a sok (magamat is beleértve) mentális sötétségben tespedő billentyűkoptató, monitorfilter-arcú, botkormánytépő-egérnyomogatókezű, pixelretapadó-szemű, SoundBlaster-GravisUltraSound-fülű, Microsoftnemszeretlek-agyú PC-bűvölő flúgosnak, hogy mi kerül ezeken a k*rva szoftvereken ennyi forintba???!!!
2.) (**Itt megint nyisszantok egyet, mert ebben a pontban Win'95 címszó alatt ugyan, de a CD Ultrán levő játékok minőségének boncolgatása következett. A Grailt leszámítva egyik sem felelt meg a magas elvárásoknak. Az – idézem – '*jó! Lenne, ha tudnék angolul.*'**)
Kérdés: valami normálisat nem lehetett volna a CD-re rakni? Pl. Quake-demo, stb. Vagy valami olyan, amihez nem kell atomerőmű, és hálózatban is működik, Billi nélkül.
3.) Jó ez a CDU! (**Már megint...**) Csak legalább a sok scene mellé mellékeltetek volna valami röffenést, hogy mi kell neki (V86 mód, vagy nem, EMS vagy nem, SB vagy csak GUS, ...). Ne nekem kellene 150-szer bootolni egy nap, mert az egyik ilyen, a másik olyan. Ha azokat a sz*r scenet exe-ket lehagytátok volna, amiből ugye mindenütt ugyanaz van, ki is fért volna ez az aprócska info. Nameg, amelyik kajabál, hogy nincs GUS. Mert nincs! Nekem nincs! Legalább zene nélkül elindulnának, de nem! No GUS, no GFX! Fuck it! Meg GUS patch editor. (**Itt némi gargalizálás és vulgarizálás következik a patch magyar négybetűs hasonhangzatairól – ezt kihagyjuk, hátha a nagyid is olvassa.**) A képek viszont jók. Csak valami adultabb is kerülhetett volna rá, mondjuk valami kódocskával, hogy a 14 éven aluliaknak se legyen nehéz feltörni. Meg ez a sok zip. Ráírhattátok volna, hogy a CD zipzáras. Csomagolok, csomagolok, teljesen be lehet csavarodni. (...)
Kérdés: Nincs, illetve egy ponttal feljebb. No comment. Nem veszek több CD-t. Sokba kerül és kevés értelme van.
4. A játékokról. Az árakkal kapcsolatos fenntartásaim itt is érvényesek. Hol tudna kifizetni egy kispénzű felhasználó 6-12.000 zsetont egy játékért? Még úgy 3.000-t ki tudna nyögni az ember egyszer-kétszer egy évben, na de ilyen sokat? Mire fel? A lemezek tele vannak audio trackekkel, a játékok meg alig pár száz megásak. Nézzük például a Z-t. Mondja a haverom, hogy most törte le vincsire az egészet, animációkkal meg mindennel együtt, 360 mega. Úgy áradoztak erről a gémről, mintha ez lenne a programozás csúcsa. Na most nekem egy olyan feltörésem van, amiben nincs animáció, teljesen le van butítva. Igaz, hogy így nincs sok értelme, azonkívül, hogy gyepáljuk a gépet. Bár ez sem nagyon sikerül, mert már a második bolygó 3. pályáján nem tudok továbbmenni. Mire egy szirsz*r light tankot felzavarok a második sorban levő területekhez, addigra a gép már hármat küld ellenem, holott kapásból ugyanannyi területe van, mint nekem. (**Na most akkor ki gyepál kit?**) Biztos infarktus után kapja a százalékot a Bitmap Brothers. A grafika meg egy csúcs. A sok dicséret után azt gondoltam, lesz olyan, mint a Warcraft II., vagy még jobb. Hát leültem volna, ha már nem ülök, amikor megláttam azokat a légypiszkokat a képernyőn.
Kérdés: Te CoVboy! Már több újságban olvastam a leírásokat kreáló emberkéktől, és ez rátok is igaz, hogy nálatok mindenki mindent hardban játszik, cheat nélkül? És veritek a gépet mindig? Te, a haverokkal mindig csak nézünk, mint a moziban, hogy azt írjátok: jó a játék, csak mikor hardban elfogynak az ellenfelek, és ott állunk, mint egy isten... Meg a Tie vadásznál a *** (**Magyarázat következik a csillagokra. Márcsak azért is, mert a Kunci azt mondta, hogy *** megénekelt valamelyik *** levelezésében. Ez úton is köszönöm, hogy jobb dolga híján velem foglalkozik, és mellesleg jelzem neki, hogy nem én csillagozgatom ki teljesen feleslegesen az újságok nevét, hanem a PCU főszerkesztője.**) első számában:„Hát amikor már csak én meg Darth Vader maradtunk..." Na ne! Ez ki van csukva. Nem hiszem el. Habár ha minden nap csak 8 órát játszotok, már jó nagy gyakorlatotok lehet. De akkor is. Pl. Quake nightmare üzemmódban. Játszd már végig cheat nélkül, elvérzés nélkül. (**Nem vállalom. Egyébként minek kellett volna a CDU-ra Quake-demo, ha már egyébként is van neked?**) Vagy a Tie vadászt, pajzs nélkül, örökélet nélkül, öröklőszer nélkül. Szupermen játékosok rulez Budapest, csak mi vagyunk ilyen bénák vidéken?
5.) Ja! Herótom van attól, hogy Magyarország nem áll másból, csak Budapestből. A többi hely az puszta. Figyeljetek! Nézem a tévét, reggel is, este is orrba-szájba csak a bp-i hírek, hol-mi lesz, milyen a közlekedés, esik-e vagy fúj, milyen utak vannak a nagy faluban lezárva, stb. Mit gondoltok ott Pesten? Hát Budán? Azt a másik 8 millió embert, aki nem a fővárosban lakik, szerintem k*rvára nem érdeklik ezek az információk. Maximum azt a kis százalékot, aki oda jár dolgozni, vagy arra visz véletlenül az útja. És mindenkinek ezt kell hallgatni meg nézni az országos médiákban. Piha! Mindegy, a magyar tévé úgyis egy nagy sz*r. (**Na és a Dallas?!**) Hétvégén sincs egy normális film se, délelőttönként hol vernyákolnak benne, hol meg a papok butítják a népet. Ez kell a magyarnak! Nagy büdös demokrácia. Én demok, neked meg rácia.
6.) Befejezem. Eleget írtam már, bár még lenne mit-kit pellengérezni egy kicsit. Az újságotokkal kapcsolatban totálisan egyetértek Pados Ferivel, végre egy normális ember, aki bekerült a levrovba, és csupa-csupa igazat (nem jót, nem szépet) írt benne rólatok, és minden másról. Ha ismerném, megszorongattam volna a kezét ezért a levélért. Neki kéne ítélni az Építő Jellegű Kritikáért Járó Nagydíjat.
Na viszony látásra. Üdv a csapatnak, neked pedig legendás CoVboy bátyuska (megmondom őszintén, hogy mielőtt a PCU/CDU-t nem kezdtem olvasgatni, nem tudtam azt se, hogy a világon vagy, ugyanis soha nem volt a kezemben egyetlen CoV újság sem!!! Ismeretlen volt előttem legendává cseperedésed mikéntje, hogyanja és főleg miértje. De tényleg, jó stílusod van, remélem megmaradsz a PCU-ban levrovosnak) külön kívánom, hogy mindig teli hűtő közelében lehessél. Na Pá: BEN
ui.: Azért nem írom le a röndös böcsületes növömöt, nehogy a szoftverrongyőség meglátogasson egy csokor házkutatási paranccsal a kezében. Még bevinnének a yardra azért a 30 lemezért amim van, aztán megszoftverekednének. Még jó, hogy hard-

verrendőrség nincs, mert azok hard-vernének. Elnézést a bizalmatlanságért, de ez van. Itten minálunk a tanyaan (Borsod megye Miskolc Rulez!) mán csak ez jaarja.

Hűha! Ennyi negatív érzést egy ilyen kis levelezőlapon! Hát ezen mindenképpen segíteni kell. Pontonként.

1.) Plakát-téma: na igen, én is láttam egy párat ebből a nagyszabású alkotásból. Ez csak egy reklám. Propaganda. Hát Sharon Stone mondjuk jobban tetszene Éva-kosztümben, de attól függetlenül, nem nagyon érdekel, hogy mivel ragasztgatja tele a várost a Europlakat. (A plakatot latom, de mi lehet benne a Juro, ha egyaltalan ugy kell ejteni... ha egyaltalan ejteni kell, és nem felgyujtani...) Gondolom ez is csak egy reklám, majd biztos eljut ahhoz, akit illet. Láttam már olyat is, amikor a kellemes kis lábakkal rendelkező lányka citromszínű kosztümben vonatra száll, és az észrevétlen biztonság neki. Nyilván arra gondolt, hogy vékony betéttel nem esik be a vonat alá. Mondjuk nekem is jó lábaim vannak (már amennyiben elvisznek oda, ahova éppen megyek – bár tegyük hozzá, hogy nem mindig) és talán karácsonyra lesz citromszínű kosztümöm is – de én már csak megmaradok a vastag betétnél! Vagy ott van például a Milky Way. Nahát! Méghogy Milky Way! Ez engem nem érint. Maximum a Holsten-plakátot olvasom el, mert ezzel a márkával van közös platformom. Ennyit a plakátokról.

Javaslom, ne csinálj problémát magadnak abból, hogy mennyibe kerül mondjuk a Winword, ha úgysem veszed meg. Nézd a dolgok pozitív oldalát: mennyi pénzt megtakarítottál, hogy nem vetted meg! Jó, persze, ez nem szép dolog, de ha már megemlítetted a kis konfigudat, akkor – ha darab-darab alapon nézzük – a szoftver is pont olyan, mint a hardver. Az alaplapodért, a RAM-jaidért és a többi ketyerédért is fizettél, akkor valahol logikus az az elvárás, hogy fizess azért is, ami életet lehel beléjük. Az meg megint egy más kérdés, hogy hardvert nem lehet másolás útján szerezni. Illetve lehet, csak nem kifizetődő.

Sajnálatos módon, nem tudok segíteni családod jövedelmi viszonyain. Azonkívül nem én vagyok a pénzügyminiszter. (Most, hogy már mindent eladtak és alig lehet lopni, most már nem is akarok. Csak azért, hogy anyámat szidják?) Nem én találtam ki ezt a gazdasági rendszert. Nem az én ötletem volt ez az eurázsiai berendezkedés, európai árakkal és ázsiai keresetekkel. Arról pedig mindenki sírdogálhat, akár a Pentiumja mellett is, hogy milyen kevés a pénze – mint tudjuk, ez egy szabad ország. Kellemes szomorkodást. Figyelemre méltó az eszmefuttatásod a teljesen fiktív Mikro*T gazdasági működéséről. Azt azért javaslom, hogy ha valamilyen kis hirdetés lookingol for business consultantot vagy marketing (esetleg marketgatya) manager assistantot, akkor oda te ne jelentkezzél, mert kevés sikerélményed lesz. A válaszban majd meglátod, hogy miért. Mr. Rates-től meg nem kell sajnálni a kis házikóját, ügyes gyerek az. Húsz év alatt eljutott a garázsából a világ leggazdagabb emberének szerepéig. Annak idején az ő cucca volt a legjobb. Aztán már nem volt (nincs) alternatívája. A mesterséges kereslet szítása bármilyen profitorientált szervezet saját érdeke. A saját magát szító kereslet pedig álmainak netovábbja. A pénz pedig teljesen relatív dolog: ha ki kell adni, akkor az szemérmetlen rablás, ha bejön, az természetesen tisztes kereset. A kapitalizmus már csak ilyen. Persze azt tegyük hozzá – mint a válaszból is kiderül – hogy a vételár nagy része nem ennél a képzeletbeli cégnél csapódik le, különösen nem ennél a képzeletbeli úriembernél, aki talán már rég nem tulajdonosa, hanem 'csak' elnöke a cégnek. Azonkívül meg nem élvezi ennyire a gazdagságát (a marhája!), inkább halmozza tovább. Félreértés ne essék, nem akarok én az ördög védőügyvédje lenni – Wow! Milyen jó kis hasonlat! Fel is írom valahova. Vagy a pocimra tetováltatom a Gettoval. Voilá! A hasonlat hason lett. Jaj. Bocs. –, csak pontosítsuk a dolgokat.**

Válasz: Egy olyan szoftvernek, mint amiről te beszélsz, kábé úgy képződik az ára, hogyaszongya: a vállalat működési költsége (vezérigazgatótól a budipapírig) + előállítási költség (mármint a szoftveré) + tisztes haszon + szállítási költség a nagykereskedőig + a nagykereskedő tisztes haszna (benne az ő saját működési költségeivel) + szállítási költség a nagykereskedőtől a kiskereskedőig (benne a szállító működési költségeivel) + vám + kiskereskedő tisztes haszna (benne az ő működési költségeivel). Nyilván minden vásárló számára boldogság, hogy ennyi embert eltarthat. Ha még nem lenne elég boldog, akkor még erre kifizeti az ÁFA-t (a lánc összes emberének a működési költségére és hasznára, alles zusammen), merthogy az államnak is vannak működési költségei. Nnna. Ez kerül ezeken a szoftvereken ennyi forintba. (Csak tudnám mit tanítanak a kereskedelmi főiskolákon négy évig, ha én ezt egy fél perc alatt kiókumuláltam?!) Egyébként nekem is megmagyarázhatná valaki, hogy mi kerül ezen a bármin bármennyibe?

2.) Hát a CDU-n levő játékokhoz nem tudok különösebb hozzávetéseket tenni. Én mondtam a Lajosnak, hogy inkább tegyen fel egy teljes Z-t vagy Red Alertet, de nem hallgatott rám...

3.) A demokkal kapcsolatban annyit tudok mondani, hogy az valószínűleg nem véletlen, hogy ha egy zenét GUS-ra írtak meg, és – teszem azt – nem beeperre. Ha pedig zene nélkül nem hajlandó futni egy demo, az csak a készítők ambícióit dícsérheti, ugyanis egy épkézláb demonál szerintem alapkövetelmény, hogy a zene és a grafika kölcsönösen kiegészítse egymást. Az eltérő konfigurációs követelmények pedig talán abból adódnak, hogy a demok készítőit a Lajos elfelejtette előre tájékoztatni arról, hogy egyszer majd szeretné egy CD-n csokorba gyűjtve megjelentetni a stuffjaikat, ők pedig sajnálatos módon nem szabványosították őket. Megoldás: minden nap csak egyet nézz meg, és akkor nem kell 150-szer bootolnod. A zipzár jó kis szóvicc volt, a problémádat viszont ezzel kapcsolatban nem értem. Persze az is lehet, hogy tényleg hatalmas képzelőerő kell ahhoz, hogy miért is voltak tömörítve a file-ok...

Válasz: Igazad van. Tényleg marha sokba került a CD Ultra. Legközelebb inkább vegyél 5-6 doboz cigit. Ahhoz nem kell GUS.

4.) A játékok árával kapcsolatban ld. eszmefuttatásomat fentebb (árképzés; miért fáj neked, hogy mennyibe kerül, amikor úgysem veszed meg őket; stb.). Ezzel kapcsolatban azért még megjegyzendő, hogy az erős verseny miatt egy játékfejlesztés sokkal nagyobb lutri, mint mondjuk Mr. Rates boltja. Marha nagy lóvét lehet bukni vele, és a kifutási idejük is csak maximum 5-6 hónapra korlátozódik. Ha a Z-nek szerinted az animációk hiányában szerinted nincs értelme, akkor jelzem, hogy az animációkkal se lenne, lévén azok látványelemek.

Válasz: Az, hogy a t. cikkíró minő módon magasztalja játékosi képességeit, az ő dolga. Messziről jött cikkíró bármit mondhat. Nagyképűnek lehet lenni, az ingyen van. Én részemről nem nagyon szeretek olyan játékkal játszani, ahol állítható a nehézségi fokozat. Ez kábé olyan, mintha a magyar labdarúgó válogatott úgy játszana vb-selejtezőket, hogy az ellenfél játékosainak bekötik a szemét. (Bár ahogy így elnézem őket, ez a Medium fokozat. Az Easy-nél le kéne vágni a konkurens játékosok lábát is, Beginnerben pedig már a mérkőzés előtt halomra lőni őket...) A cheatek pedig nem véletlenül keverednek bele az ügyességi játékokba: a készítők teszik bele őket maguknak és a tesztelőknek. Az ok kézenfekvő: ők sem tudják végigjátszani másképp.

5.) Puff! Nem én találtam ki a lokálpatriotizmust se. De ha már itt tartunk, akkor szívesen elcserélném veled a fővárost egy szolid kis tanyára, ahol csendesen eltengődnék néhány ló és kutya társaságában, nem robbanna félóránként egy kézigránát, és nem kéne néznem, ahogy ez a sok lemming nyüzsög, tolong, hömpölyög, meg ilyesmi. (Ja, most látom, hogy Miskolc. Vissza az egész, arról szó nem lehet!) A közszolgálati tv adását sem én szerkesztem. Nagy szerencsétekre. Előbb-utóbb a Van Damme-rajongókat az őrületbe kergetném a non-stop Scorsese-filmekkel, amit csak néha szakít meg egy-egy Tom és Jerry...

Válasz: Negyvenkettő.

6.) Egyetértünk. Pados úr levele nem véletlenül került a levelezésbe.

Na, iszonyt látásra. Egyébként őszintén szólva én sem tudtam róla, hogy legendává cseperedtem. Nem akarok legenda lenni, azok gyorsan halnak. A teli hűtőt köszönöm, bár jó lenne, ha intéznél egy olyat, ami nem ürességgel van teli, mint például az itteni.

Ui.: Nyugodtan leírhattad volna a rendes becsületes nevedet is. Ha ugyanis lett volna a kezedben egyetlen CoV, akkor tudhatnád azt is, hogy a 'szoftverrongyőség' nem fog meglátogatni egy csokor házkutatási paranccsal a kezében, több okból sem: egyrészt ilyen jogkörrel Magyarországon csakis a rendőrség rendelkezik (a BSA maximum csak kezdeményezheti az eljárást, feljelentés útján); másrészt – mint ahogy azt a szervezet egy képviselője is nyilatkozta – nem foglalkoznak magánszemélyekkel, azon egyszerű okokból, hogy

1.) még véletlenül sem tudnak többszázezer embert ellenőrizni;

2.) ha tudnának is, úgysem lenne semmi esélyük (mire megjelenik a rendőrség, eltűnik a bűnjel, és bizonyíték híján kénytelen lennél jogos felháborodásodban beperelni őket rágalmazásért);

3.) ha lenne is esélyük, akkor sem lenne értelme foglalkozni veled, hiszen úgysem tudnának semmit behajtani rajtad, arról már nem is beszélve, hogy egy évekig húzódó per költségei a sokszorosát tennék ki a bírságnak, amit mondjuk a Winwordödért kiszabhatnának rád.

Fenti okok miatt a BSA kizárólag olyan nagyfelhasználóknál próbálkozik (merthogy azt csinálják), ahol van valami cseppnyi esélyük az eredményre. Így tehát a velük kapcsolatos paranoiádat nyugodtan sutba vághatod. Mint ahogy a többit is. Próbálj örülni annak, ami van.

(Tisztelt Publikum! Elnézést a túlméretes levélért, de az írója egyszerre dobott fel egy csomó olyan témát (árak, Windows, CDU, BSA, stb.), ami a levelek 70-80%-ban szintén előkerül.)

Tóksó

Nem tartom szerencsés ötletnek ezt a 'pontversenyt' a szerzők rangsorolására. Összehasonlítani azonos tartalmú témájú cikkeket lehetne. Ennek ellenére nem aratna nagy sikert, ha a következő szám egyetlen játék leírását tartalmazná 21 változatban. No, de ez nem is lényeges. Sokkal nagyobb gondok is vannak. Az utóbbi időben nem érkeznek meg a nyeremények, holott a nevem szerepelt a nyertesek között. Nem tudom, hogy a postások nyúlják-e le, vagy nem is postázzátok (pl. azért nem, mert Ti sem kapjátok meg a szponzoroktól felajánlott nyereményeket).

HIRTH TIBOR, Bácsalmás

Én sem tartom szerencsésnek, baklövései mindenkinek vannak. (Azt meg különösen nem, hogy valamelyik marha kinyomtat engem elsőnek.) A 21-féle játékleírás viszont kitűnő ötlet, mindenképpen felhívom rá Lajos bátyó figyelmét. 'Az eltűnt nyeremények esete' jó kis cím lenne Erle Stanley Gardnernek, de a Lajosnál kizárt, hogy ne adná fel őket. (Nálam épp az ellenkezője lenne igaz...) Ő mindent marhára úgy csinál, ahogy azt mindenféle jogszabály meghatározza. Közjegyzőt hív, meg ilyenek. (Egyébként ezért szokott átvételi elismervényeket küldözgetni (néha utólag), mert arra is van valami jogszabály.) A dolognak mindenképpen utánanézetek a postán, az emulátorokról szóló cikk iránti igény pedig a megfelelő embernek továbbítva.

Miért kell az embert ijesztgetni!? He!? És még egyszer he!? (?!) Már éppen kezdtem magamat nyugtatgatni, pedig a posta színvonala elég sokat romlott. Tudom, erre azt szoktad mondani, hogy egy postának nincs színvonala, hisz a leveleket nem te írod (mér' nem?!) **(Hát erre csak egy Moldova-idézettel tudok válaszolni. Az Igazságügyi Elmemegfigyelőben (vagy valami hasonlóban) egy rendőrnek megtetszik az egyik 'megfigyelt' olasz pulóverje, és meg akarja venni 20 forintért. Válasz:'Százados elvtárs, én bolond vagyok, de nem hülye!')** De nem is kerül bele mindegyik a postába és valamilyen szempont szerint válogatni kell őket. Na, ez a színvonal romlott, mert nem hiszem, hogy ennyire változtak volna a levélírók. (...) Szóval ott tartottam, hogy már Uboyka is panaszkodott, hogy nem volt valami nagy a keret, amiből válogatni lehetett volna. Hát az ilyen panaszkodjon csak, aki nem képes egy szót sem megjelentetni a melléklettel (sör) megjelent levelemből, pedig igazán szép hosszú volt. Az Uboyka engem bojkottált, pedig a levél megérkezett, mert Hacker informált. Azért kíváncsi lennék, hogy miért lett a fenekéhez illesztve a Martens. JIM BEAM, Nonamefalva

A levelek kiválogatásának szempontjából én elsősorban tudományos szempontokat követek. Vagyis ami a kezembe kerül. Esetleg bekerülhet olyan is, ami valami jó kis kérdést tartalmaz, építő jellegű kritika, poén, vagy egyszerűen csak válaszolni akarok rá. Tudomásom szerint Uboyka hátsó fertálya azért találkozott a legjobb cipőmárkával, mert mostanában a Lajos változó korba került: morózus hangulatba ringatja magát, ha valamelyik alkalmazottja még véletlenül sem azt csinálja, amit világosan megmondtak neki, ráadásul papírra leírva a kezébe is nyomták, hogy legyen mit olvasgatnia a lakás legkisebb helyiségében vagy a fürdőkádban. Ezt nevezhetjük személyi kultusznak is, de erre is van egy idézetem, a változatosság kedvéért a 'Ponyvaregény'-ből: '*Az én boltomban senki nem nyírhat ki senkit. Kivéve engem és Zedet.*' Lehet, hogy erről Uboykának más a véleménye, de még mindig jól járt, hiszen nem is találkozott Zeddel. Arról már nem is beszélve, hogy szerintem azért annak a Martensnek még lenne némi dolga...

(Mivel én láthatóan nem bojkottállak, jó lenne, ha alkalomadtán elküldenéd a mellékletet ehhez a levélhez is. Vagyis most azonnal.)

A következő CD Ultrát két verzióban kell megjelentetni: Adult és Children. Aki beküldi a személyije fénymásolatát, melyből kitűnik, hogy >18 year, az megkapja az egyik variánst. Aki nem, annak jut a V2.0. Így működik ez a BBS-ekkel is az USA-ban.

Az utóbbi állításban én ugyan némileg kételkedem, de mindenképpen megemlítem a Lajosnak, hogy a nép nagy része adultságokra vágyik a következő CD-n. Lehetne a címe mondjuk Pornó (Interaktív Nénikkel) Ultra. Azt még nem tudom, hogy ezt hogy fogjuk rövidíteni, de biztos lesz valami nagyszabású ötletem erre is. Te meg jó lenne, ha azonnal visszaadnád apádnak a személyijét.

ELSőSeGÉly

AH-64D LONGBOW
Töltsük be egy szerkesztőbe a 'ca.ini' file-t, és keressünk rá a 'cheats' szóra. Itt található a következő két sor:
- Infiniteammo = 0
- Invulnerability = 0

Az egyeseket 0-ra átírva végtelen lövedékünk lesz, illetve sérthetetlenek leszünk.

AFTERLIFE
A játék közben bármikor beírhatóak a következő cheatek:
- $@!: 10 millió pennyt kapunk. Maximum ötször használható.
- SAMNMAX: Háromszor egymás után kell begépelni (csupa nagybetűvel) a titkos 'rossz dolog' előhívásához.

COMMAND & CONQUER – COVERT OPERATIONS
A játék közben használható kódok:
- BLASTUM: Végtelen mennyiségű csapat
- ZESIR: Sérthetetlen csapatok
- BIGREEN: Végtelen mennyiségű pénz

Tegyük be meghajtóba a küldetések CD-jét, és indítsuk a játékot a következő parancssorral:
c&c funpark
Ekkor új játékot kezdve dinoszauruszok ellen harcolhatunk.

DEADLOCK
A cheatek engedélyezéséhez a '**Ctrl**'+'**F1**'-et kell megnyomni, ezután a következő kódokat használhatjuk:
- MAKE IT SO: Kapunk 5000 pénzt, valamint százat mindegyik erőforrásból, amivel rendelkezünk a területeiden.
- FRODO: Az aktuális kutatás befejeződik.
- GHOTI: Mindegyik területünkön maximális lesz a populáció.
- TOUCHE: Megnézhetjük bármelyik animációt a programban.

DEATH RALLY
A verseny kezdetekor lehet beírni a következő kódokat:
- DRAG: Végtelen mennyiségű **turbo boost**
- DRUG: "Gomba-mód"

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2
A pályakódok (easy/medium/hard nehézségi fokozat)
1. küldetés
J3NHHFC57BDVSP2/
J41HHFC51BDRT31/
J5JHHFC56BD7SP2
J371HNC7TBDVQS1/
J911HNC7UBDRRGQ/
J531HNC7RBD7QUI
(**S.America**)
J7HIF3C8PBDV1T1/
JSPHV3C9NBDRRORQ (**Arms Running**)
J6KPC3CTLBDVVOI/
JKL953CQ1BRU5A/
JQVPVBCQCBD7VJA
2. küldetés
J699C7CSOFDFS4A/
JPB9S3CTOFDBSC1/
JQ89VBCTBFDNTK2
JEH9H3COKFDFQ5Q/
JCB9TVCU6FDBQ5A/
JS19S7CUCFDNR4Q
(**S.America**)
JQJOA3C1KFD1O1/
JF8PTJCOHFDBOO2/
JS49SFCUKFDN151 (**Stealth Down**)
3. küldetés
JQ98BACKNJCFST2/
14G8RQCJ4JCBSRA/
JVAPTMKONJCNTB1
JUROBMCCMOJCFRPA/
IQ5ORMCKHJCBQ32/
JOPORQCINJCNQJA (**Panama Canal**)
J114BMCO2JCRFPA/
IVDORMCJJCBO22/
JJO8RMCKRJCNOQ1 (**Canal Crisis**)
4. küldetés
J17KBNCA8NAFS4A/
1ODKRNCPTNABSM2/
JJ6ORNCMQNANSO1
JOT4BNCCLNAFRHQ/
IK54RNCBGNABRIQ/
J1VKRNCOMNANRKA
(**C.America**)
JO3KBNCENNAFIPQ/
IBB4RNCAUNABIRQ/
JKT4RNCAENANO4A
(**Recapture Town**)
5. küldetés
JJO4BMSGUREFTF2/
IE9KRMSC1REBTK2/
JNU4RM4CARENTD2
J1LKBND4EREFQ32/
L5EKRMKHRREBQ71/
JALKRPKHLRENR11 (**Eastern Europe**)
J1Q4BMD9FREEFOOQ/
L624RML2SREB1K1J/
DS4RMT2KRENO41 (**Escort Convoy**)
6. küldetés
J15KBNT8EVMFSU1/
L8K4RNT4EVMBTK2/
JCT4NT56VMNTD2
JKDKBNTRLVMFRF2/
LUF4RNT7QVMBRE1/
JH9KRNT7PVMNQSA (**Middle East**)
JK14BNTT6VMFOO1/
LIER4NT96VMB171/
139KRNT)QVMNOPQ
(**Rec.Territory**)
7. küldetés
JNEKBNDT336FT4Q/
LNOKRND9336BTKQ/
12K4RND9736NSHQ
JMO4BNDUB36FQS1/
LF9KRNDQB36BQRA/
12QKRNDQF36NR31 (**Middle East**)
JPHKBNDO936FOO2/
K7JKRNDST36D172/
142KRNDSV36N17A (**Oil Dispute**)
JOJ4BNDIR36FU41/
KTO4RNDU136BVJA/
1734RNDUP36NV21
8. küldetés
JO4KBNDIT66FSHA/
KSE4RNDUK66BTIQ/
19R4RNDUJ66NSA2
JDTTKBNDK466FQBQ/
KOG4RNDO166BRNA/
1REKRNDON66NRCA (**S.China Sea**)
JGT4JNDPJ66F11A/
KAN43NDIU66B11Q/
1R9$3ND1166N1DQ (**Piracy**)

GEMSTORM
A 'gemstorm.ini' file-ban a 'cheatpassword=' után írjuk be a Jewels szót, így játék közben használhatjuk a '**Shift**'+'**L**'-t szintugrásra. Hasznos lehet még a '**Shift**'+'**G**' kombináció is.

HARVESTER
A játék közben bármikor begépelhetjük a cheat-kódokat:
- NICK: Maximális egészség
- RUCE: Sérthetetlenség
- DUSTIN: Ugrás az 1. szintre
- BOSTON STRANGLER: Ugrás a 2. szintre
- HELTER SKELTER: Ugrás a 3. szintre
- CHARLES MANSON: Ugrás az utolsó szintre
- MURDERER: Extra puskák
- SON OF SAM: Extra tárgyak

LEMMINGS PAINTBALL
A *Fun* fokozat pályakódjai:
1. 0440650795
2. 0440650987
3. 0440650923
4. 0457428331
5. 0457428267
6. 0457428459
7. 0457428395
8. 0508021867
9. 0508021803
10. 0508021995
11. 0508021931
12. 0524799339
13. 0524799275
14. 0524799467
15. 0524799403
16. 0038521963
17. 0038521899
18. 0038522091
19. 0038522027
20. 0055299435
21. 0055299371
22. 0055299563
23. 0055299499
24. 0105892971

MEGARACE 2
A program a következő paraméterekkel indítható:
- SPEED: Gyorsabb lesz az autó
- MONEY: 99999 pénzt kapunk
- MAP: A teljes térkép látható lesz
- CHEAT: Cheatek aktiválása, de nem feltétlenül van rá szükség
- GAME: Nem lesz intro

Ezeket kombinálni is lehet, '**Space**'-szel elválasztva többet is egymás után lehet írni.
Pl.: megarace money speed

MISSION FORCE: CYBERSTORM
Töltsük be az egyik kimentett állást (.cbs a kiterjesztése) egy hex-editorba és a 7103, 7104 és 7105 helyeken levő byte-okat írjuk át FF-re, így 16777215 pénzünk lesz.

MONSTER TRUCK MADNESS
A *Highland Rally* pályán egy focipálya van valahol, melyen az ott található labdával még játszani is lehet.

PRAY FOR DEATH
Ezeket a kódokat a készítők névsorának kiírásakor lehet beírni:
- MEETTHEGUYS: Elindít egy másik játékot, ha megnyerjük, elérhető lesz néhány extra funkció
- SENDMEFASTER: Gyorsabb játék
- TOONSOUNDS: Rajzfilmekhez hasonló hangokat fog kiadni a játék

Egyéb kódok kísérletező kedvűeknek: NEEDNOBATTERIES, YEOLDEGAME, BLOOBA-BLOOBA

RETURN FIRE
Ha fogytán az üzemanyag, repüljünk a '**Q**' és '**E**' billentyűk lenyomásával, így visszaérhetünk a bázisra, mielőtt teljesen elfogyna.

RIPPER
A rejtvények átugrásához a következő kódokat kell begépelni játék közben (játék neve – kód):
Catherine's Well ICE – ARCADE
Falconetti's Shooting Gallery – ARCADE
Catherine's Brain ICE – CAFFEINE
Web Runner's Archive Sliding Puzzle – ZZTOP
Falconetti's Secret Well Puzzle – HEADACHE
Pegasus Well Chess Game – ASPIRIN
Orestes Well ICE – ARCADE
Odysseus Well ICE – ARCADE
Falconetti Book Puzzle – SPONGE
Anti-Viral Well Puzzle – PRETZEL

SPACE HULK 2
A főmenüben gépeljük be az INEEDHELP szöveget, és megkapjuk a cheat-menüt.

Dino

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:

Feladó: ____________________

____

____

☐ ☐ ☐ ☐

Bélyeg helye, vagy zárt borítékban kérjük elküldeni

Előfizető vagyok ☐
Nem vagyok előfizető ☐
Előfizetői azonosítási számom:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár;
Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Eredeti PC CD-k olcsón eladók. RED ALERT, SCREAMER 2, SYNDICATE WARS, NETWORK RALLY, F22 LIGHTNING, ALBION, GENE WARS. Tel.: **(06-20) 271-100.**

Vírusmentes PC-s prg.csere. Légyszíves küldj listát kislemezen, és válaszborítékot. Ugyanitt C64-es programcsere. Címem: **Varga Zoltán**, Kőszeg, Pf.: 9., 9731.

Eredeti PC CD-ROM programok eladók: Settlers II. (6.000 Ft), Armored Fist (5.000 Ft), Central Intelligence (3.000 Ft), Mad DogMcCree (Kb. 1.500 Ft), Orion Conspiracy (2.000 Ft). Eredeti játékok 3.5 colos mágneslemezen: Theme Park (5.500 Ft). Az összes játék díszdobozos (kivéve Orion Conspiracy). Az árak megegyezés szerint változhatnak! Cím: **Fal Gábor**, 8900 Zalaegerszeg, Kosztolányi u.15. Tel.: (06-92) 311-496 (du.17-20 h-ig)

Erdeti PC CD-k eladók: AFTER LIFE, HIND, LIGHT HOUSE, DAGGER FALL, GENDER WARS, ROAD RUSH, FAST ATTACK. Tel.: **(06-20) 271-100.**

Vadonatúj SB16 VALVE hangkártya eladó, vagy hatszoros, illetve nyolcszoros CD-ROM-ra cserélném, értékegyeztetéssel. Eladó egy "BEST" billentyűzet 1.500 Ft (használatlan) és egy Practical Peripherals 14.4 faxmodem is. **Pelyhe Szilárd**, 06-30-480-260, 275-7049, 1029 Budapest, Ördögárok u.43.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC ULTRA 1-6. együtt.** (Ára: utánvéttel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)
... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
... pl. **37 CoV-ból álló újságsorozat - 4 évfolyam** (Ára: 5.128,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:
☐negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számait. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:
☐CDU 96/1 (megjelent) ☐CDU 96/2 (megj.: 96.december) ☐CDU 1997-es évfolyama (4 szám)

Szavazataim (I/N, oldal) a PCU rovataira (beküldési határidő: 96. 12. 17.)

CoVboy Posta: I, ...	Made in Hungary: ____	3D rovat: ____	Hardvergődés: ____
Hosszú lélegzetű, teljes játékleírások: ____	Microsoft HOME: ____	Demológia: ____	Lamer rovat: ____
	Microsoft NEWS: ____	Decibel: ____	Party report: ____
Rövidebb játékismertetők, játéktesztek: ____	Elsősegély: ____	User rovat/programozói tippek: ____	*Javaslataim új rovarokra:*
	Adult rovat: ____		____
Ismeretterjesztő CD-k bemutatói: ____	NEWS: ____	Internet rovat: ____	____
	Virgin hírek: ____	Win'95 tippek: ____	____

Szavazz a rovatokra!

Folytatódik a demokratikus szavazás, mely alapján azt szeretnénk eldönteni, hogy mely rovatok maradjanak, melyek szűnjenek meg, melyek térjenek vissza, és esetleg milyen új rovatok indítását látnátok szükségesnek. A rovat mellett elsőként I/N betűt várunk (igen/nem) aszerint, hogy támogatjátok-e az adott rovat fennmaradását, vagy sem, mellette pedig egy számot, egyfajta javaslatot, hogy mekkora legyen oldalban az adott rovat javasolt minimális terjedelme. Pl. valahogy így:
xxx rovat: I, 2
zzz rovat: N
Értelemszerűen, ha N-t írtok, vagyis a rovat ellen teszitek le voksotokat, úgy nem kell oldalszámot írni. Új javaslataitokat az utolsó 3 sorba kérjük beírni.

Eladók a következő eredeti dobozos játékok: DOOM II. (3.000 Ft), Psycho Pinball (4.000 Ft), Tie Fighter (3.500 Ft), Warcraft (2.000 Ft). Tel.: 1-890-688, **Tanay Marcell**.

Programozót, grafikust, zenészt keresek egy ütőképes PC-s fejlesztő csapatba. Nem árt, ha fanatikus, ötletekkel megáldott, 20 év körüli, környékbeli vagy. Munkahely és NEM nem számít! *Hegyi Zsolt,* Tatabánya, Réti út 40. 2800. Tel.: (06-34) 332-732.

PC-sek figyelem! CD-s játékaim nagy választékban olcsón eladók. Kérésre listát küldök. Cím: **Kassai Károly**, Újfehértó, Puskin 14., 4244

Eladó egy FUJITSU 350 MB-os SCSI csatolású 1,5 éves winchester 9.300 Ft-ért. Telefon: 277-8013 este 20-22 óra között.

IBM kompatibilis 486-os számítógép konfiguráció sürgősen eladó. **Pásztor Miklós**, Tapolca, Simon I.u.15. 8300. Tel.: (06-87) 412-444 (hétvégeken).

CD írás! Cím: *Tamás László,* Budapest, Margó T.u.220., 1186. Tel.: 292-5587.

Eladó 486-os VESA alaplap 256 KB cache-sel, 486DLC processzorral, társprocesszorral, 8 MB RAM-mal. Trident monitorvezérlő, 1 MB RAM-mal, I/O kártya, FDD/HDD vezérlő. **Sebestyén Károly**, Hajdúnánás, Mártírok út 11. 3/12., 4080. Tel.: (06-52) 382-495.

24 tűs mátrixnyomtatót vennék, jó állapotban, olcsón. Cím: **Mallach Zoltán**, Siófok, Gárdonyi G.u.6., 8600

Eredeti PC CD-k eladók. Time Commando, Z, Megarace 2, Crusader 2, Bermuda Syndrome, NFSSE, F1GP2, Syndicate Wars, F22 Lightning II. stb. **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakáts tér 2. I/6., Tel.: 2-178-812 vagy 2-151-507. Érdeklődni: este 6 óra után.

Egyéb

Eladó AMIGA 500 (1 MB) + Scart kábel + mouse + joy + lemeztartók + 400 lemez, a legjobb programok. 39.000,- Ft-ért. Tel.: **204-9826.**

Reális áron Commodore 64-est vennék lemezegységgel és két joy-jal. Cím: **Tabajdi János**, Kunszentmiklós, Pipa u.9., 6090

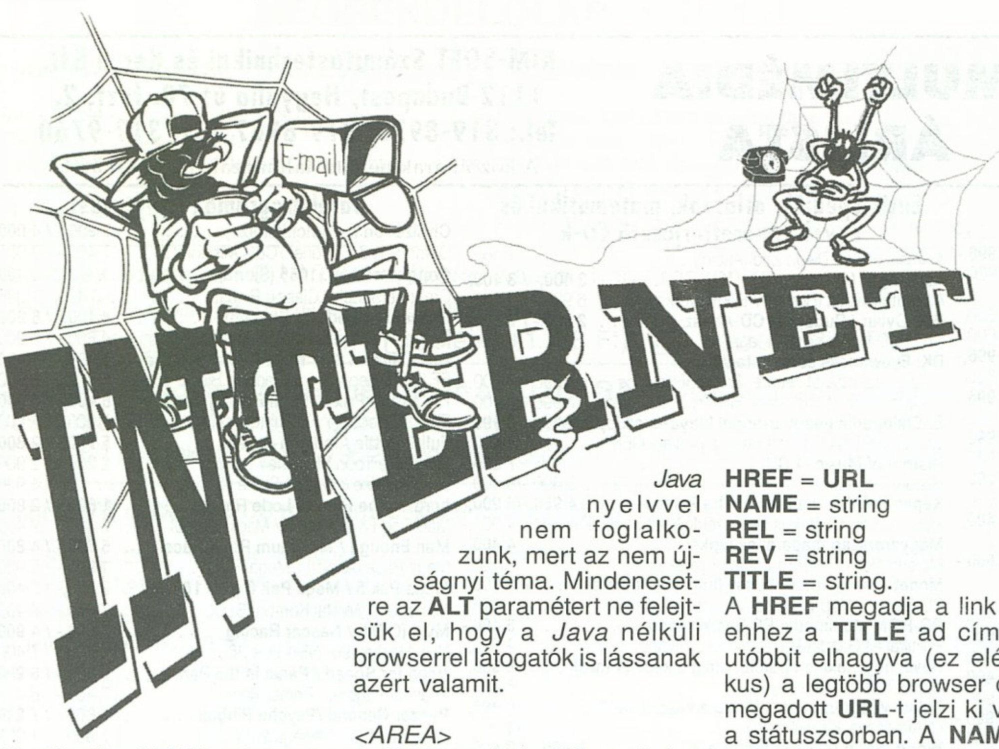
C64-re eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, számlázók, nyilvántartók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u.20. Tel.: (06-56) 420-544.

AMIGA 1200 és TURBOkártyát keresek. Külön is. **Zoli**. Tel: 256-1740.

Eladó most reklámáron: C64/II. 9.999 Ft, 1541 floppy 9.999 Ft, nyomtató 6.999 Ft + TV 4.999 Ft. BONUS: programok: szövegszerkesztő, rajzoló, játékok stb. + kábel erősítőhöz, +joystick. Ne hagyja ki élete legnagyobb üzletét! + Eredeti szakirodalom +++++ AKCIÓÓÓ! Ha ezt 1996-ban megveszi, 1997 Ft-nyi kedvezmény! Tel: **282-5861**. Cím: 1194 Budapest, Vas Gereben u.229/D/II/4. Ha kihagyja, egész életében bánni fogja. Keresse **Nagy László**!

Keresem megvételre az alábbi könyveket: Commodore Plus/4, C16, C116 felhasználói kézikönyv, C64 START!, Spectrum Játék és Program 1. **Vázsonyi Kálmán**, Tokod, Vájár út 14., 2531

C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel: 282-35-35



Következik a **HTML reference guide** magyar verziója. Ezt a hibbant dolgot eddig talán más még nem cselekedte meg: az összes HTML *tag* és összes paramétere magyar magyarázatokkal. A választott verzió a **Wilbur** (HTML 3.2). Ez jelen pillanatban (1996. október közepe) a legfrissebb. Ha netalántán útközben megjelenne valami frissítés (**Cougar**), akkor majd tudósítunk minden Web oldalgyártót.

Nagyon komoly dilemmát kellett megoldani, amikor az ABC és a funkcionális sorrend között döntöttünk. Végül az ABC mellett maradtunk, két ok miatt:
- Az egyik az, hogy funkcionális áttekintés már volt.
- A másik pedig egy minapi marhaság, amikor a *base tag* paraméterezésén törtük a fejünket. Valószínűleg ez nem olyan egyedi, tehát maradunk az ABC-nél.

A paramétereknél standard szintaxist olvashatunk: string az egy vagy több karakter, egymás után, idézőjelben ("). A | szimbólum a vagy szócskát rövidíti. Az **URL** helyére – micsoda csel! – egy **URL** való... Hivatkozunk első/második számra, ezen nem a PCU x. számát, hanem a HTML gyalázó sorozatunk n. számát értjük.

<ADDRESS> ... </ADDRESS>
Általában kapcsolattartási infokat jelölünk vele, pl. a dokumentum szerzőjét. A megjelenése általában kicsit balra ugrasztott, dőlt betű. Ne felejtsük el sorainkat megfelelően (*
*) lezárni!

<APPLET> ... </APPLET>
Általában *Java Applet*et jelöl. A *Java* nyelvvel nem foglalkozunk, mert az nem újságnyi téma. Mindenesetre az **ALT** paramétert ne felejtsük el, hogy a *Java* nélküli browserrel látogatók is lássanak azért valamit.

<AREA>
A *MAP tag* belsejében tűnhet fel, kliens oldali imagemapet definiálva (mivel a MAP csak jóval később jön: egy képet régiókra osztunk, aminek a belsejébe kattintva történik valami). Paraméterei:
SHAPE = rect | circle | poly | default,
COORDS = string,
NOHREF | **HREF** = **URL**,
ALT = string.

Ezek jelentései:
A **HREF** megadja az adott régióhoz tartozó **URL**-t, a **NOHREF** pedig olyan területet ad meg, amihez nem kapcsolódik semmi.
- rect: téglalap.
  Az *<AREA SHAPE = rect COORDS = "0,0,9,9">* egy 10x10-es téglalapot jelent. A 0,0 a bal felső sarok.
- circle: kör.
  Az *<AREA SHAPE = circle COORDS = "10,10,5">* egy (10,10) középpontú, 5 sugarú kört jelöl.
- poly: sokszög.
  A pontok (a **COORDS**-ban) az egymás utáni csúcsokat jelentik, az utolsó pedig az elsőhöz kapcsolódik. Így lehet mindenféle szép alakzatot rajzolni, pl. háromszög: *<AREA SHAPE = poly COORDS = "10, 50, 15, 20, 20, 50">*.
- default: a default nem régiót jelöl, hanem egy *MAP tag*ben egyszer előforduló specialitás: Az összes, definiált régióba nem eső pontra az itt megadott **URL** az érvényes.

Az **ALT** *tag*et elhagyva csak a csupasz **URL**-eket fogja mutatni egy szöveges browser (elég randa...).

<A> ... </A>
A hypertext ettől hyper, ez definiálja a linkeket.
HREF = **URL**
NAME = string
REL = string
REV = string
TITLE = string.
A **HREF** megadja a link célját, ehhez a **TITLE** ad címet. Ez utóbbit elhagyva (ez elég tipikus) a legtöbb browser csak a megadott **URL**-t jelzi ki valahol a státuszsorban. A **NAME**-mel egy dokumentumon belül jelölgethetünk helyeket, ezekre az **URL**-ben egy '**#**'-kal hivatkozhatunk. Pl. *<BODY> <A NAME = "top">* ... *<A HREF = "#top">*. Ez utóbbira kattintva a dokumentum tetejére ugrunk. A **REL** és a **REV** általában még nem használatos. A jelenlegi (mondjuk X) és megcélzott (Y) dokumentum között fejeznek ki valamilyen kapcsolatot. A **REL** az X dokumentum Y-hoz viszonyított kapcsolatát, a **REV** pont fordítva. A *LINK tag*nél láthatunk majd egy-két példát ezekre.

<BASE>
A dokumentum helyét adja meg. Paramétere: **HREF** = **URL**. Általában tükrözött dokumentumoknál használatos, amikor a relatív linkek nem működnének. Ha pl. egy *FORM*-ot szeretnénk kitölteni off-line, akkor töltsük le a forrást, írjuk be az adatokat a kívánt helyre, és a doksi elején helyezzünk egy megfelelő *BASE tag*et. A következő belépéskor már csak a **Submit** megnyomása vár ránk. Elején – ez csak a fejrészben (*HEAD*) lehet.

<BIG> ... </BIG>
Nagyobbított szöveget jelöl.

<BLOCKQUOTE> ... </BLOCKQUOTE>
Hosszabb idézeteket jelöl. Általában a bal margónál kicsit beljebb szedik, dőlt betűvel. Szöveges browserek természetesen az e-mail-nél megszokott '**>**' karaktert is használhatják.

<BODY> ... </BODY>
BACKGROUND = **URL**,
BGCOLOR = #RRGGBB,
TEXT = #RRGGBB,
LINK = #RRGGBB,
VLINK = #RRGGBB,
ALINK = #RRGGBB.

Az RRGGBB hexadecimális számokat jelent, például a fehér szín 255 piros (R), 255 zöld (G) és 255 kék (B) erősségű. Használjunk valamilyen grafikus szoftvert (nem muszáj ***Photoshop***ot, de lehet), ami a színek RGB értékét kijelzi. A **BACKGROUND**-dal háttérképet adhatunk meg, ha ez kisebb, mint a dokumentum, akkor ismétli a browser. A többiek színek, sorrendben: háttér, szöveg, link, már meglátogatott link, az éppen aktív link. Csínján bánjunk ezen dolgokkal! Nagy divat az égig csicsázni az oldalakat, de néha visszafelé sül el. (Nagyon néha nem. A GamesDomain pl. állati jól néz ki.) Klasszikus állatorvosi ló az, amikor valaki szép, egymáshoz közeli színeket választ a linkeknek. Ezek truecolorban még különböznek, de 256-ban nem, és a felhasználó meg csak néz: "Miért választ valaki azonos színeket a linkeknek??". Még valami: Ha már belekezdtünk, ne végezzünk félmunkát! Adjuk meg mindegyik színt, mert ha a háttérképet nem tudja elérni akármiért a browser, akkor egyszínű háttér lesz. Ha ezt nem definiáltuk, és "optimális" esetben a browserben a beállított háttérszín pont mondjuk az általunk megálmodott szövegszínnel stimmel, akkor a nagy üres semmit fog látni az adott felhasználó. Divatos trükk a háttérből animációt csinálni több *BODY BACKGROUND* egymás után írásával. Ez természetesen megint nem szabványos, és minden normális browser csak az elsőt/utolsót veszi figyelembe. Egyébként az egész *BODY tag* opcionális, de tisztább nem elhagyni.

*
*
Sortörés. Mivel a normál sortörés ('**Enter**') csak '**Space**'-nek számít, így ezzel tudunk sortörést kikényszeríteni. Viszonylag ritkán használt. Egy paramétere van, a **CLEAR**. Ha van egy képünk, ami például *IMG ALIGN = LEFT*-tel van megadva, akkor a szöveg körülfolyja azt. A *BR CLEAR = LEFT* pedig kihagy annyi helyet, hogy már a bal margón kezdődhessen újra a szöveg (RIGHT-tal ugyanez, csak jobb oldalakra értve). Hibás használat: többszöri *BR*-rel üres hely létrehozása. Ez a szabványban nincs benne, tehát többszöri *BR*-re esetleg csak egy sortörést kapunk. E helyett a *<P>* használata javasolt, de többszöri *P* sem csinál feltétlenül nagy üres helyet...

<B> ... </B>
Vastagított szöveg. Kiemelt szöveghez a *STRONG* ajánlott inkább, ha valamilyen okból szeretnénk "kötelező" félkövér betűt, akkor használjuk csak. Hibás használat: hosszú szövegek vastagítva. Ezt igen nehéz olvasni.

<CAPTION> ... </CAPTION>
Táblafejléc. Közvetlenül a *<TABLE> tag* után kell kerülnie. Az egyetlen paraméter:
ALIGN = top | bottom.
Ebből látszik, hogy a fejléc nem pontos, mivel *ALIGN = bottom* hozzáadásával máris aláírás lesz belőle. Hibás használat: nagy képek, sok szöveg a *CAPTION*-ön belül. Erre már nem tudunk mást mondani: nagy az Isten állatkertje!

<CENTER> ... </CENTER>
Egy alias a *<DIV ALIGN = CENTER>*-re. ***Netscape** tag*, szóval nagy a káosz. A korai ***Netscape*** verziók nem kezdtek új bekezdést, az újak igen, és ez utóbbi a szabványos. Használjuk inkább az egyes elemek (*<P>*, *<H1> ... <H6>*) **ALIGN** paraméterét vagy a *DIV taget*, ha nagyobb darabokat akarunk középre zárni.

<CITE> ... </CITE>
Idézetet jelöl. Általában dőlt betűs, de erre ne használjuk. Ha dőlt betűt szeretnénk, akkor használjuk az *I taget*.

<CODE> ... </CODE>
Kódrészlet. Egy rövid kódrészletet jelölhetünk meg vele – igen "jó" példa: *<CODE> for (; ;) ; </CODE>*. Általában fixpontos betűvel szedik, de a többszörös space egyként jelenik meg, nem úgy, mint a *PRE tag*en belül. Ha bebillentyűzendő adatot szeretnénk jelölni, arra a *<KBD>* való.

<DD>
Leírólista elemének fejrésze, részletesen foglalkoztunk vele az első számban.

<DFN> ... </DFN>
Egy kifejezés definíciójára használjuk, általában dőlt betű lesz belőle.

<DIR> ... </DIR>
Rövid, max. 20 karakteres elemekből álló listát jelöl, az *<UL>*-hez hasonlóan nem sorszámozott. Gyakran több oszlopban jelenik meg. A **COMPACT** attribútummal még tömörebb megjelenítést kérünk.

<DIV ALIGN = string> ... </DIV>
ALIGN = left | right | center

Ezen belül minden elemet balra | jobbra | középre zár. Ha valamelyik belső elemnek (pl. *<P>*) is megadunk **ALIGN** paramétert, az felülírja a *DIV*-nél megadottat.
<DL>
Ez pedig a leírólista kezdete. Egy apró példa emlékeztetőnek:
<DL>
<DD>Internet
<DT>A hálózatok hálózata, néhány tízmillió felhasználóval

Helytelen használat: indent (beugrasztás) elérésére használják a *DT tag*et csak úgy magában. Ez nem szabványos, és nem is feltétlenül működik. Az igazán elképesztő az, hogy a ***Netscape Navigator Gold*** a hasonló *<LI>*-t használja, ami szintén teljesen szabványellenes e célra. Kis hazánkban különösen fontos a szabvány HTML, mert a felhasználók nagy része egyetemista, és messze nem jut mindenki grafikus terminálhoz...

<DT>
Leírólista elemének leírása, szintén ld. 1. rész, meg egy picit feljebb.

<EM> ... </EM>
Valamilyen szempontból kiemelt szöveget jelez. Gyakorta az *I tag*gel megegyezően jelenik meg, mégis ezt ajánlja a szabvány. Felhívnánk a figyelmet még a *DFN* és a *CITE tag*ekre is.

... folytatjuk
WT Pooh

Programozási tippek

USER ROVAT



Üdvözlünk mindenkit! Legutóbb a rekurzivitásról volt szó, illetve a backtrack eljárásról. Remélhetőleg hogy a "nyolc királynő" példaprogram alapján sikerült megérteni a rekurzivitás, illetve a backtrack lényegét. Ha valami még mindig nem stimmel, akkor kérdezzétek meg a számítástechnika tanáraitoktól, ők biztos, hogy választ tudnak adni a kérdéseitekre.
Mostani témánk egy eléggé érdekes oldala lesz a programozásnak: a tömörítés. Igyekszünk elmagyarázni az elméletet, illetve példán keresztül bemutatni. Viszont a kódolás már az Olvasó feladata lesz, mivel a cikk mérete nem engedi meg, hogy teljes forráskódok kerüljenek bele. Azért alapötletnek ajánljuk a rekurzivitás használatát, így ugyanis egészen gyors tömörítők írhatók. Akkor vágjunk bele.
A most tárgyalásra kerülő tömörítés a **Huffman-kód** nevet viseli. Nagyon hatékony, olyannyira, hogy jó néhány ma is használatban lévő tömörítőprogram egyik algoritmusa. A könnyebb érthetőség kedvéért egy példát fogunk levezetni. Legyen a tömörítendő szöveg az alábbi sor:
esik az eső
A space-eket egyelőre figyelmen kívül hagyjuk, de ez nem azt jelenti, hogy a kódolás alkalmával nem kell odafigyelni rá, és hogy ki lehet hagyni.
Az első lépés az lesz, hogy kigyűjtjük, melyik betűből hány darab van a tömörítendő adathalmazban:
e: 2
s: 2
i: 1
k: 1
a: 1
z: 1
ő: 1

Ezekután egyszerűen összekötögetjük a kisebb darabszámú elemeket, mintha egy bináris fa levelei lennének az adott betűk. Majd a gyökérből elindulva mindegyik ágnak egy-egy számot adunk az alábbi módon: a felső ágnak 1, az alsó ágnak 0. Ezen számok segítségével leolvashatjuk a betűk kódját:
e: 11
s: 101
i: 100
k: 001
a: 010
z: 001
ő: 000

Most már csak be kell helyettesíteni a kódokat a megfelelő betűk helyére:
esik az eső =
1110110001101000111101000

Ezek itt természetesen a biteket jelölik. Ez alapján a 9 betűből álló mondatot 4 betűre le lehetett tömöríteni. Természetesen a kitömörítéshez el kell tárolni a betűket és a hozzájuk tartozó kódokat, mivel csak ez alapján lehet kitömöríteni. Nos, ez volt a **Huffman-kódolás** lényege. A közeljövőben meg fogunk ismerkedni egy másik tömörítő eljárással, az **LZW** algoritmussal, de ahhoz már forráskódot is mellékelünk.

Játék következik. Az alant leírt programban nem optimalizáltak a rutinok, de az egész összesen 631 byte-ot foglal el .COM-má fordítva. Pár komment is található benne, de talán eléggé strukturált ahhoz, hogy meg lehessen érteni a működését.

```
; Ez egy tron progi lesz
; Már van pascal
; változata, úgyhogy
; most asm jön
; Coded by Fec/
; Orion Design
; Date: 1995.Június.25.

.MODEL TINY
Proba Segment
assume CS:Proba,Ds:Proba
Org 100h

PL1COLOR equ 3
 ; Az egyes játékos
 ; színe
PL2COLOR equ 14
 ; A kettes játékos
 ; színe
Start:
 mov [PL1],1
  ; Player1->jobbra
 mov [PL2],3
  ; Player2->balra

 mov [PL1ADDR],7D0Ah
  ; X=10,Y=100
 mov [PL2ADDR],7E36h
  ; X=300,Y=100
 mov ax,3
 int 10h
  ; Képernyőtörlés
 mov dx,offset Text
 mov ah,9
 int 21h
  ; A text kiíratása
 xor ax,ax
 int 16h
  ; Várunk egy billen-
  ; tyű lenyomására
 mov ax,13h
 int 10h
  ; Grafikus módba
  ; váltunk
 call fokep
  ; Megrajzoljuk
  ; a főképet
 mov ax,0a000h
 mov es,ax
 mov di,[PL1ADDR]
 mov ax,3;PLAYER1 színe
 mov es:[di],ax
 mov di,[PL2ADDR]
 mov ax,14
  ; Player2 színe
 mov es:[di],ax
  ; Eddig kirajzoltuk
  ; az egyes és
  ; kettes játékost
FCikl:
 mov ah,1
 int 16h
 JNZ bill1

ACikl:
 xor ax,ax
 mov ax,[PL1]
 mov dx,[PL1ADDR]
 cmp ax,1
 jz  P1jobb
 cmp ax,2
 jz  P1le
 cmp ax,3
 jz  P1bal
 cmp ax,4
 jz  P1fel

PLR2:
 xor ax,ax
 mov ax,[PL2]
 mov dx,[PL2ADDR]
 cmp al,1
 jz  P2jobb
 cmp ax,2
 jz  P2le
 cmp ax,3
 jz  P2bal
 cmp ax,4
 jz  P2fel

PLR3:
 mov di,[PL1ADDR]
 mov al,es:[di]
 mov bl,1
 cmp al,0
 jnz exit
 mov al,PL1COLOR
 mov es:[di],al
 mov di,[PL2ADDR]
 mov al,es:[di]
 mov bl,2
 cmp al,0
 jnz exit
 mov al,PL2COLOR
 mov es:[di],al

 call _wait

 Jmp Fcikl

Exit:
 mov ax,3
 int 10h
 cmp bl,1
 jz  PL2WIN
 cmp bl,2
 jz  PL1WIN
Quit:
 mov ax,4c00h
 int 21h

Bill1:
 jmp bill

PL2WIN:
 call PL2WIN1
 jmp quit
PL1WIN:
 call PL1WIN1
 jmp quit

P1Jobb:
 call P1JOBB1
 jmp plR2
P1Le:
 call P1LE1
 jmp PLR2
P1Bal:
 call P1BAL1
 jmp PLR2
P1fel:
 call P1FEL1
 jmp PLR2
P2Jobb:
 call P2JOBB1
 jmp plR3
P2Le:
 call P2LE1
 jmp PLR3
P2Bal:
 call P2BAL1
 jmp PLR3
P2fel:
 call P2FEL1
 jmp PLR3

bill:
 xor ax,ax
 xor bx,bx
 int 16h
 cmp ah,48
 jz exit
 cmp ah,30
 jz P1CSOKK
 cmp ah,32
 jz P1NOV
 cmp ah,75
 jz P2CSOKK
 cmp ah,77
 jz P2NOV
bcikl:
 jmp acikl

P1NOV:
 mov ax,[PL1]
 inc ax
 mov [PL1],ax
 cmp ax,5
 jnz bcikl
 mov ax,1
 mov [PL1],ax
 jmp bcikl

P1CSOKK:
 mov ax,[PL1]
 dec ax
 mov [PL1],ax
 cmp ax,0
 jnz bcikl
 mov ax,4
 mov [PL1],ax
 jmp acikl

P2NOV:
 mov ax,[PL2]
 inc ax
 mov [PL2],ax
 cmp ax,5
 jnz bcikl
 mov ax,1
 mov [PL2],ax
 jmp acikl

P2CSOKK:
 mov ax,[PL2]
 dec ax
 mov [PL2],ax
 cmp ax,0
 jnz bcikl
 mov ax,4
 mov [PL2],ax
 jmp acikl

P1Jobb1 Proc
 inc dx
 mov [PL1ADDR],dx
 ret
Endp
```

```
P1Le1  Proc
 add dx,140h
 mov [PL1ADDR],dx
 ret
Endp

P1Bal1  Proc
 dec dx
 mov [PL1ADDR],dx
 ret
Endp

P1fel1  Proc
 sub dx,140h
 mov [PL1ADDR],dx
 ret
Endp

P2Jobb1 Proc
 inc dx
 mov [PL2ADDR],dx
 ret
Endp

P2Le1  Proc
 add dx,140h
 mov [PL2ADDR],dx
 ret
Endp

P2Bal1  Proc
 dec dx
 mov [PL2ADDR],dx
 ret
Endp

P2fel1  Proc
 sub dx,140h
 mov [PL2ADDR],dx
 ret
Endp

_Wait   Proc
 mov cx,0FFFFh
  ; Ezt az értéket kell
  ; változtatni a
  ; program gyorsu-
  ; lásának érdekében
UJ:
 nop
 nop
 nop
 nop
 loop UJ
 ret
Endp

PL1WIN1 Proc
 mov dx,offset P1Text
 mov ah,9
 int 21h
 ret
Endp

PL2WIN1 Proc
 mov dx,offset P2Text
 mov ah,9
 int 21h
 ret
Endp

INCLUDE rutins.inc

Text:
 db "Hi guys!",13,10
 db "Ez itt egy kezdetle-
     ges TRON game, amit
     ketten     lehet
     jatszani!",13,10
 db "Coded by: Fec/Orion
     Design$"
P1text:
 db "Player 1 wins!$"
P2text:
 db "Player 2 wins!$"

PL1      dw ?
PL2      dw ?
PL1ADDR dw ?
PL2ADDR dw ?

Proba Ends
End Start
```

Most pedig a "rutins.inc" include file következik:

```
Fokep Proc
 mov ax,0a000h
 mov es,ax
 xor di,di
 mov ax,3855
 mov cx,160
 cld
 rep stosw
 mov di,0F8C0h
 mov cx,160
 rep stosw
 mov cx,2
 mov di,320
Ci:
 push cx
 mov cx,198
Cik:
 mov es:[di],ax
 add di,320
 loop cik
 mov di,638
 pop cx
 loop ci
 ret
Fokep  Endp
```

Ez a rutin csak annyit csinált, hogy megrajzolta a keretet a játék képernyőjéhez.

Hogy miért került a cikkbe ez a játék? Többek között azért, hogy azok is láthassák, akik most kezdenek assembly-vel foglalkozni, hogy nem nehéz csak az alaputasításokat használva egyszerű és mégis szórakoztató játékot írni. Természetesen ezt az egész programot sokkal kisebbe is el lehetett volna készíteni, de a célunk az volt, hogy segítsen a tanulásban. Ezért található benne egy halom `jmp`, illetve `call`, hogy ezáltal strukturáltabbnak, áttekinthetőbbnek nézzen ki a forrás.

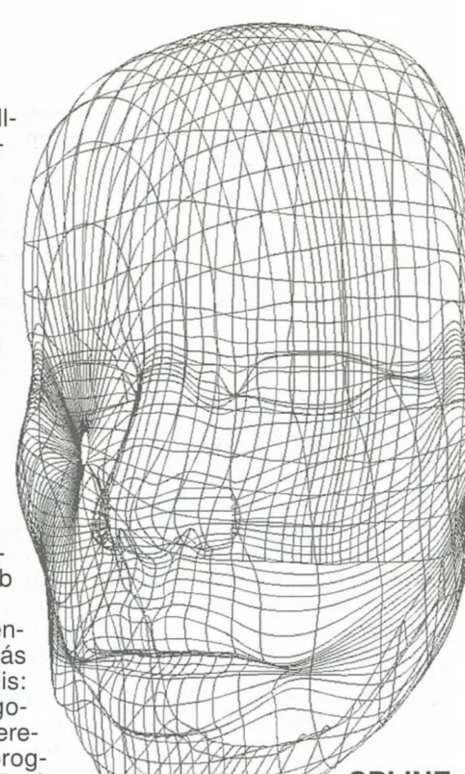
Igaz, mára nem ezek a témák voltak betervezve, de egy véletlen hardware hiba folyamán minden eltűnt a winchesteremről, így a leadás előtti napon írtam újra az egészet. Azért ígérem, hogy a következő cikkben a fillezett kocka ábrázolása lesz az első téma, persze forráskóddal.

Fec

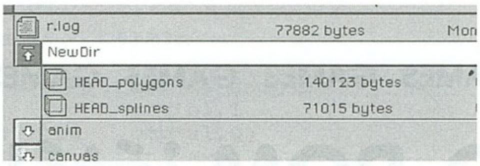
3D rovat

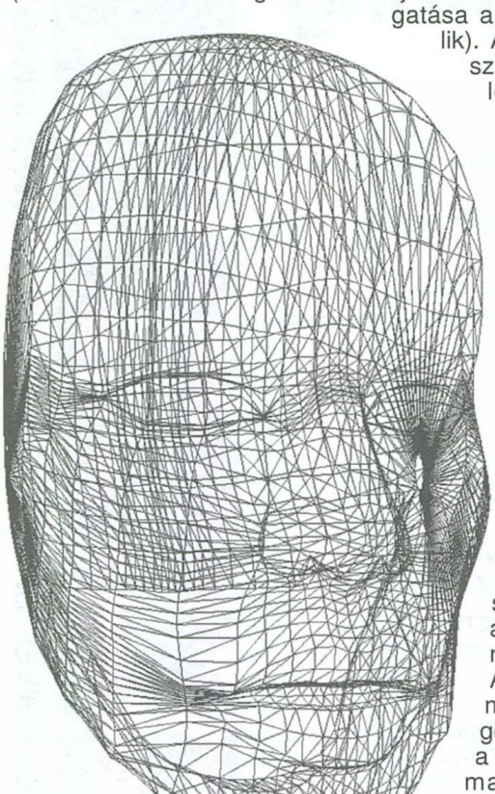
Spline vs. Polygon

A számítógépes 3D grafika első alapkérdése: hogyan írjuk le a testeket, illetve a felületüket a számítógép által elérhető és feldolgozható formában?
Először matematikai szemmel kell megnézni a problémát. A matematika mindig egyszerűsít, így, ha minden igaz, a programozónak és rajta keresztül a számítógépnek is kevesebbet kell dolgoznia. Ezért a geometria legegyszerűbb síkidomához fordultak: a háromszöghöz.
Tehát vegyünk egy szabálytalan – görbe felületű – testet, amelyet matematikailag megfogható síkokra (azaz háromszögekre – mert egy síkot három pont határoz meg; ld. Matematika – ovi/középső csoport) bontunk. Ha elég sok – azaz elég kicsiny – háromszöget használunk fel egy felület leírására, akkor az eredetivel megközelítőleg azonos felületet kapunk, azonban mindenki tudja, hogy gépünk memóriája közel felülről korlátos (ld. Matematika – gimn. 4. oszt.), ezért nem használhatunk végtelen mennyiségű háromszöget, pedig a felület leírása szempontjából ez lenne ideális (és mindenki csodájára járna, hogy már a szerkesztőképernyőn renderelve van a test...). Nos, a legtöbb ma használatos PC-s program ilyenekkel dolgozik (a legnagyobb sajnálatunkra). Azokat a modelleket, amelyeket ilyen háromszögek írnak le, poligonos modelleknek hívjuk. Előnyük, hogy relatíve egyszerűek a poligonokkal kapcsolatos számítások, így pl. a renderelés (árnyékolás, anyagok = textúrák, tükröződés, stb.). Hátránya, hogy minden háromszöghöz három pontot kell tárolni, pontonként pedig 3 (x, y, z) koordinátát, így iszonyú sok RAM-ot foglal egy szép felületet, nem beszélve az ekkora mennyiségű adat feldolgozásáról (pl. egyes deformációk vagy egyszerűbb esetben csak egy csúcspont kijelölése vagy mozgatása a végtelenségbe nyúlik). Akkor kapunk igazán szívbajt, ha a vincsin jelennek meg ezek az adatkupacok, márpedig ha szép felületet akarunk látni a renderelt képen, akkor vagy nagy vinyót és sok RAM-ot kell venni, vagy agyon kell **smooth**-olni (simítani) a felületet. Arról nem beszélve, hogy ha ránézünk egy ilyen modellre, és nincs 10-20 év tapasztalat a hátunk mögött, akkor jó eséllyel nem fogjuk tudni átlátni. Mindezek ellenére ez a leképzési módszer a legelterjedtebb a PC-s programok körében.
A másik leképzési módszer az emberi gondolkodáson alapul: a görbe felületeket formakövető görbék, **spline**-ok írják le. Ezek a görbék azonban nem azért görbék, mert nagyon sok rövid egyenes szakaszból állnak, hanem mert a bázispontokat összekötő poligon (sokszög!) "lekerekítéséből" (interpolálásából) származnak. Ezeket a görbéket tetszés szerint nyúzhatjuk a bázispontjuknál fogva, vagy bármelyik (!) pontjuknál fogva. Ez nagyon nagy alkotói szabadságot biztosít (a modellezésben és az animációban egyaránt). A textúrák kezelésében pedig beláthatatlan lehetőségeket teremt, erről majd később lesz szó.
Na jó, jó, de ezt hogy rendereli a gép? A megoldás igen egyszerű, sőt triviális: ugyanúgy, mint a poligonos modellt, mivel renderelés előtt a modellezőprogram átalakítja háromszögekké a **spline**-os modellt. De akkor mire jó ez az egész spline-os cécó? A válasz az átalakításban rejlik: az átalakítás előtti állapotot tároljuk a vinyón, és azon dolgozunk modellezéskor. Így ez nem terheli meg sem a procit, sem a RAM-ot/vinyót.



SPLINE

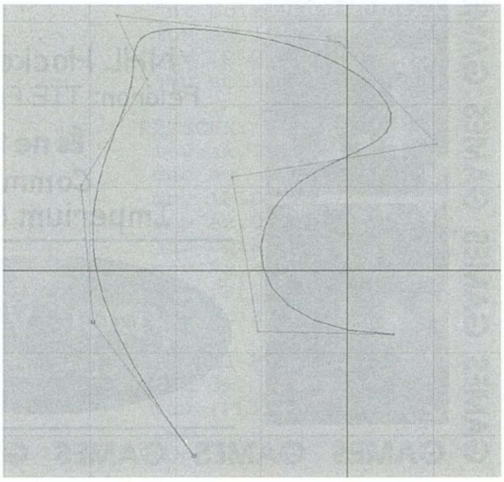




POLYGON

Az átalakítás paramétereit be lehet állítani a renderelés előtt, tehát mi mondhatjuk meg, hogy a testet hány háromszögből építse fel a program (pontosabban, hogy hány részre ossza a görbét két bázispontja között). Sőt, általában minimum és maximum értékeket szokás megadni, így ha egy test messze van, akkor azt kevésbé igényesen bontja fel a program, és egy másodpercnél többet sem foglalkozik a renderelésével, mert úgysem érdekel senkit, viszont egy épület- vagy tengerfenék-közeli repülésnél nagyon sok háromszögre bontja, így az teljesen simának fog látszódni, ezenkívül a matematikailag leírt anyagokat minden képkockához újra megújra kiszámítja (így a durva pixelesedéstől sem kell tartani). Tehát a renderelőprogram továbbra is csak poligont fogad, mi viszont modellezhetünk emberi gondolkodásmóddal és takarékoskodhatunk a vinyóhellyel (lásd a példákat a képen).
A **spline**-os technológiát sajnos még csak közvetve alkalmazzák a PC-s programok (**spline** görbékből poligonos felület), de szerintünk már nem kell sokat várni az elterjedésére. Ami most elérhető, az a Real3D (Amigára), ám ennek használatát csak egy kettős diplomával rendelkező (programozó matematikus + villamosmérnök, vagy valami hasonló) embernek ajánljuk. Az Siliconon elterjedt programok egy-két kivétellel mind a **spline**-okra épülnek, ezért olyan simák azok az animációk...

Lécz Balázs
leczb@mailzone.com
Opovszki Sándor
osandor@mailzone.com



DEMOLITION

Ebben a hónapban az ezévi magyar party-kat vesszük szemügyre, különös tekintettel a **Pie Slice**-ra. Mire ezek a sorok megjelennek, már a **Cache** és eredményei is a múlt zenéi lesznek – erről is hamarosan szó lesz a PC Ultra hasábjain. Nagy büszkeség tölthet el minden party-ra járót, ha az ezévi magyar rendezvények kerülnek szóba, mégpedig azért, mert a magyar party-termés nagyon bő. Európában szinte egyedülálló, hogy egy évben 6-7 party-t rendezzen egy ország. Ha a finneket nézzük, ott szinte csak az **Assembly**, a **Juhla** és az **Abduction** számottevő. Idén 654-en szavaztak az **Assembly**-n, ami elég nagy szégyen (a szavazók átlagéletkora 15 év volt). A **Juhla Pii**-n pedig szervezőkkel és security-vel együtt is csak 260-an voltak. A magyar scene ezért nem szégyenkezhet: nálunk van a legszebb party-termés.

Az első idén a **Cache tavasz** volt, Kecskeméten, a szokásos helyen, az ifjúsági otthonban. Ez a party szinte folyamatosan ugyanazt nyújtja mindenkinek, senki sincs becsapva, a szervezésben vannak ugyan kisebb hibák, de a party összességében a magyar scene egyik hagyományos nagy találkozása. Nagy múltra tekint vissza – elődje az **In Bloom**, amit 1993-ban a ***Majic12*** nyert a ***Wish*** című demoval. November 8-10 lesz a következő, az **őszi Cache**. A szervező a ***Unicorn***, mint mindig.

Áprilisban eljött a nagy összecsapás ideje, a legjobb és leglátogatottabb magyar – sőt, közép-európai – party, a **Scenest**. A szervezés nagy részét ***Melan*/*Ai*** végzi (ezentúl csak a fő szervezők neveit említem meg), amit talán úgy értékelhetünk legjobban, ha megjegyezzük, hogy idén majdnem 900-an látogattak ki a rendezvényre, tizenkét demo, és több, mint 100 zene indult! 97-ben is lesz **Scenest**, a szokás szerint áprilisban.

A sorban következő party-t az ***Enlightenment***, vagyis ***Ward*** szervezte. A neve **Rage**, Kistarcsán tartották egy általános iskolában, és ahhoz képest, hogy most volt először, egészen jól sikerült. Sok hiba és kavarodás volt, de pl. sem előtte, sem azóta nem láttunk olyan hatalmas és színhű projektort, mint ott. A bérleti díja néhány órára is 6 számjegyű volt magyar Forintban. A party egyébként május végén volt, és reméljük, jövőre is lesz.

A nyár közepén egy szintén új magyar rendezvény kapott helyet, a **Flag**, ***Tomcat*/*CD*** szervezésében Békásmegyeren. A feeling itt is jó volt, talán sokan túl sokat vártak a party-tól (vagy a szervezőség ígért túl sokat?), és ezért néhány dolog még nem volt tökéletes. Példaként a compokat említhetnénk – egy hölgyemény összekeverte a stuffokat a compogépen, és így több négycsatornás zene a 32-csatornások között került lejátszásra, és hasonlók. Reméljük, hogy **Flag 97** lesz és még jobb lesz!

De a nyárnak még mindig nincs vége, Pécsen búcsúztatta a scene az **Antiq** party-n, amit ***Dfj*/*Dynasty*** szervezett. Sajnos ez volt az egyetlen magyar party, amire nem tudtunk elmenni, de sokak szerint a legjobb vidéki party volt idén.

Most pedig elérkeztünk a **Pie Slice** party-hoz, ami elvileg a cikk fő témáját képezné. Október 11-12-13 volt az időpont, a hely pedig a legnagyobb hírű Mechatronikai Szakközépiskola Gazdagréten, ugyanaz, ahol a **Scenest** is megrendezésre került. Péntek este még csak szállingóztak az emberek, de hangulatban a ***Shock*** háza táján nem volt hiány. A party-gamerek megkezdték szokásos tevékenységüket, nekiálltak a ***DOOM***ot, a ***Duke Nukem***et, meg egyéb agyromboló ostobaságokat nyomatni a neten. Igen, a neten, mert egészen szépen működő netre lehetett rákapcsolódni a party-n, ami a stuffok terjesztésére (és a haszontalan game-ek nyomatására) jó hatással volt. Természetesen megjelentek az Amigások is néhány hatalmas hangfal társaságában.

Mint mindig, megpróbáltuk felmérni a versenyzőket. Szinte senki sem akart indulni semmivel. Ehhez képest a compokra 3 demot, 60 multichannel és 20 4-channel zenét, 23 grafikát, 13 raytrace képet és 9 lamerdemot adtak be a résztvevők.

Szombaton sem égett senki az esti compok lázában, szólt a zene, amibe a ***Duke Nukem*** hangjai vegyültek.

Délután lezajlott a funcompo. A főnyeremény itt tíz darab Túró Rudi volt. A feladatok érdekesek voltak: bordalt kellett írni a scene-ről és az ukrán ku***król, szerezni kellett egy órán belül egy lányt, aki le tudja rajzolni *Bill Gates*-t, szájjal kellett egy zenei darabot előadni, és hasonló finomságok.

Estefelé pedig beindult a verkli, természetesen a zenékkel. Négy sávban ***Sly Spy*** (Amigás) lett az első egy igen technikás zenével, címe ***Fake Hero***. Második ***ATX*** lett, harmadik pedig ***Zooley*** a ***Space Hawks***-ból.

A következő event a multichannel compo volt, ahol ismételten bajok voltak az erősítéssel és a lejátszókkal. Több .S3M zenét FT2-ben játszottak le, és az .IT kiterjesztésű zenék sem jelentettek tiszta örömet a rendezőknek. Az első ***ATX*** lett a ***Refusal*** című zenével, második ***Plasmablade***, a ***Murmidones*** zenésze, harmadik pedig ***Trajic***, szintén a ***Shock***-ból.

Ezután megkezdődött a kavarodás. A PC democompo nem a végére került, hanem bele a közepébe. A grafika-compok pedig nem egyben lettek megtartva, hanem PC-n és Amigán külön, aminek az lett a vége, hogy a 23 grafikából csak 2 volt Amigás. Ebben ***Rendall*** lett az első. A PC-s részben, kísértetiesen hasonlóan az ***Antiq***-hoz ***Ward*/*Enlightenment*** lett az első és ***Das*/*Shock*** a második. Sajnos nagyon sok volt az olyan kép, amit talán úgy "nagy ***Photoshop***os izének" nevezhetnénk ***Tsc*** után szabadon. Az ezekhez szükséges tehetség, idő és energia többnyire közelébe sem ér a hagyományos, kézi alkotásokénak, bár azért akadnak üdítő kivételek is.

A 64K introban egyetlen alkotás indult, ami így meg is nyerte a versenyt (***Fake-Firg***, aki most már official ***Firg*** member!).

A 4K-ban hárman indultak, és egy zenész lett a győztes, legyűrve Magyarország egyik legnagyobb cubeheadjét, ***Blalá***t (aki jelen pillanatban a ***Byteam*** egyedüli tagja). Ez a zenész pedig ***Reptile*/*Astroidea*** volt.

A raytrace compoban elég szép számmal indultak színvonalas alkotások. Az első ***True*/*Shock*** lett egy ***3DStudio Max***-ban készített képpel.

Amigán és C64-en is voltak indulók. A C64-es demócompót a ***Resource*** nyerte egy félelmetes demoval. Alig akartunk hinni a szemünknek: egy C64 által előállított bumpolás jelent meg a projektoron! A zenét itt ***Roy*** nyerte (mint szinte mindig).

Amigán csak egy demo (***Frame18***) és egy 40k intro (***United Force***) volt, így ők lettek a győztesek is.

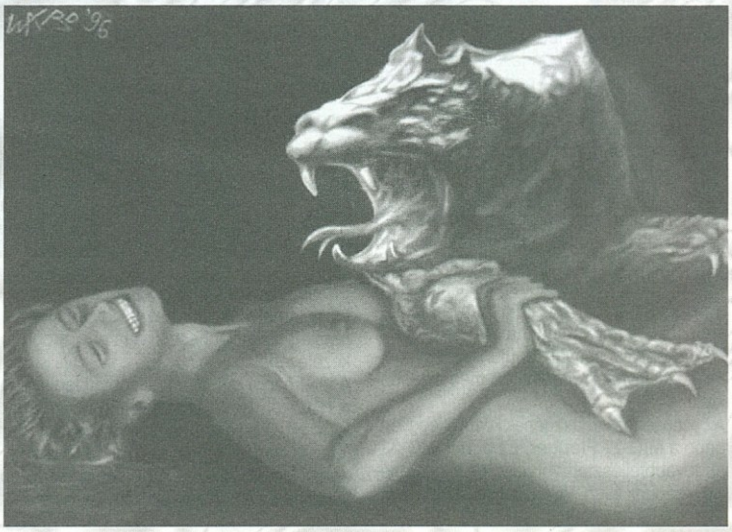
A végére hagytuk a PC-s democompot, a party-k fő látványosságát. Idén három demo indult, az ***Astro*** (?) nevű csapat egy felejthető produkcióval, valamint a ***Kamu*** és a ***Shock***. A győztes a ***Shock*** lett, de az örömbe egy kis üröm is vegyült: az ***Error808*** az utolsó demo a ***Shock***tól. A ***Kamu*** egy érdekes design magyar változata, a srácok (kilétüket nem fedem fel) a finn design-t igyekeztek megjeleníteni egy kis humorral vegyítve. Elég jól sikerült. Demojuk címe nemes egyszerűséggel ***Pumpa***.

Jelenleg itt tart a magyar scene. Készítettünk egy kis chartot is, ami a 95 vége óta rendezett magyar party-k eredményei alapján született. Minden első hely három, minden második kettő és minden harmadik hely egy pontot ért a csapatnak. A felállás jelen pillanatban a következő (a nevek mellett zárójelben az aktuális pontszám):

1. ***Shock*** (76)
2. ***Astroidea*** (39)
3. ***Enlightenment*** / ***Remal*** / ***United Force*** (18)
4. ***Exhumers*** / ***Byteam*** (17)
5. ***Capanna*** / ***Urinate*** (15)
6. ***Absolute Pc*** (13)
7. ***Murmidones*** (12)
8. ***Dynasty*** (10)
9. ***Promise*** (9)

És lesz még party Magyarországon 1996-ban! Várjuk az új party-kat és a régieket is, mert a magyar scene még távolról sem halott!

Atx
Shock-Anarchy Pc-Coma





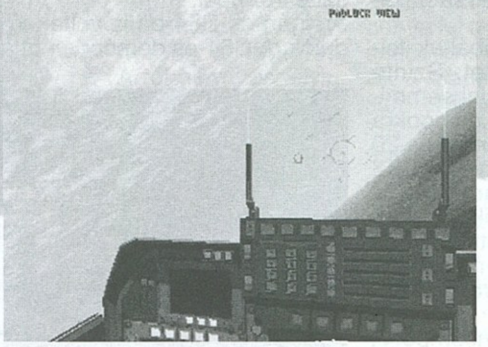
A XXI. század elejére az amerikaiak legütőképesebb repülőgépe az **F-22**-es lett. Természetesen megvoltak még a régi, jól bevált **F-14**, **F-15**, **F-16** típusok is, de az új feladatokat már csak a lopakodó gépekkel lehet végrehajtani. Az USA-nak azért volt szüksége erre a gépre, mert a világon mindenütt hadrendbe állították már magas színvonalú, kiváló képességekkel rendelkező vadászgépeket. Európa elkészítette a **Eurofighter 2000**-et, az oroszok pedig egyre több **MIG-29** és **SU-27** típusú gépet állítottak szolgálatba és adtak el. Persze az **F-22** képességeit egyik sem éri el, de a régebbi amerikai típusoknak méltó vetélytársaik lehetnek az orosz és az európai vadászok.

Az **F-22** igazi erőssége az, hogy lopakodó jellege miatt nem vesztette el a manőverező-képességet és a nagy mennyiségű fegyver elhordásának lehetőségét, melyek a bombázás és a légiharc elengedhetetlen feltételei. Ehhez nagymértékben hozzájárul a két hajtómű, amelyek ráadásul rendelkeznek a *Thrust Vectoring* technikával, amely a manőverezhetőséget segíti úgy, hogy a gépet a fordulókban nem egyszerűen a kormánylapok irányítják, mint a hagyományos repülőgépeken, hanem a hajtómű irányváltoztatása is segíti. A **Lightning II.** hajtóművei fel vannak szerelve az utánégető mellett egy *supercruise* móddal is, amely amellett, hogy üzemanyag-takarékos, csökkenti a forró gázok kibocsátását, így az infravörös detektorral való észlelhetőséget is. A gép sárkánya teljesen lopakodó-jellegű, tehát az ellenséges földi radarok nehezen észlelik, a vadászgépek radarjai pedig csak akkor, ha már látótávolságban vannak.

A szimulátorban, miközben egy ilyen **F-22**-est vezetünk, alkalmunk lesz megismerni ezeket a tulajdonságokat. Egyik-másik ellenfél kifejezetten könnyű préda, viszont akad néhány igazán erős is. A fő probléma inkább a földi támadás szokott lenni. Ha bombázni kell, és nagy magasságban közelítjük meg a célpontot, a földi radarok könnyen észrevesznek, és rakétát indíthat ránk egy **SAM**. Ha viszont alacsonyan repülünk, a légvédelmi ágyúk lövései rongálhatják meg a gépünket.

Az ellenséges vadászgépek közül a leggyengébb a **MIG-27 Flogger**. Ez a régi **MIG-23**-as továbbfejlesztett verziója, de nincs esélye a gépünk ellen. Valamivel erősebb a **MIG-29 Fulcrum**, de ez is csak akkor jelenthet veszélyt, ha nem egyedül érkezik. Az oroszok legjobb gépe egyértelműen a **SU-27 Flanker**. Ha egy amerikai gép találkozik ezzel a típussal harc közben, akkor igazán méltó ellenfélre akad. Rendelkezik bizonyos lopakodó képességekkel, ezenkívül kiváló manőverező-képessége, erős hajtóművei és változatos fegyverzete miatt még az **F-15**-ösök ellen is jó esélyel indul. Ellenünk a legfontosabb fegyvere az infravörös kereső, amellyel a lopakodó gépeket is észre lehet venni. Egyetlen ellenséges vadászgép maradt már csak hátra, ez pedig a **EF-2000**. Képességei alapján leginkább az **F-16** európai megfelelőjének tekinthető. Mint a **SU-27**, ez is rendelkezik passzív infravörös érzékelővel, így könnyen meggyűlhet vele a bajunk, ha találkozunk vele.

A játékon repülés közben nagyon érezhető, hogy igényel némi joysticket, és nagyon tud örülni a Thrustmaster termékeknek vagy egyéb programozható joy-oknak. Támogatja a Thrustmaster FCS-t, az F-16 FLCS-t és a CH F-16 Combat Stick-et, valamint kétféle programozható hajtóműszabályzó joy-t.



Ennek ellenére van egy szép csokor billentyű is, amelynek ismertetése közben remélhetőleg megvilágosodik valami a program kezeléséből.

A játékban a műszerek állapotait leginkább a **HUD**-ról (**Head Up Display**) olvashatjuk le. A **HUD** teljesen hagyományos, aki már játszott vadászrepülőgép-szimulátorokkal, annak ismerős lesz. A képernyő tetején lévő vízszintes csík jelenti az iránytűt, és a csík bal illetve jobb oldalán lévő kis nyilak a következő **Waypoint** irányát, ha az éppen kicsúszik a látómezőből. Bal oldalt, a függőleges csíkról olvashatjuk le a repülőgép sebességét csomóban, alatta sorrendben a hajtómű-teljesítményt százalékban, a gravitációs terhelést G-ben, a maradék üzemanyag mennyiségét, és végül a gépünk állapotát százalékban. A sebességmérő felett a **Waypoint** nevét, a hozzá tartozó feladatot és a jelenlegi távolságát láthatjuk. A jobboldali csíkról a magasságunkat olvashatjuk le lábban, alatta pedig a támadási lista található, ami majd kicsit később lesz részletezve. Középen gépünk orrának vízszintessel bezárt szögét olvashatjuk le fokokban, alatta pedig a betöltött fegyver nevét és mennyiségét láthatjuk. Ezek alatt a bekapcsolt műszerek neveit olvashatjuk, sorrendben a futómű, a flap, a fék és a radar állapotát. Ha nincs valami bekapcsolva, akkor egyszerűen nem látjuk a nevét. Ezek után ismerkedjünk meg a kezelőgombokkal!

Általános funkciójú billentyűk

'**Esc**': Kilépés a szimulációból.
'**P**': Pause.
'**Ctrl**'+'**V**': A képernyőmód változtatása.
'**K**': Billentyűparancsok.
'**M**': A repülési feladatok.
'**END**': A repülés vége.
'**F9**': Normál sebesség.
'**F10**': 2x sebesség.
'**F11**': 4x sebesség.
'**F12**': 6x sebesség.

Kamera- és nézőpont-irányító billentyűk

'**F1**': Pilótafülke.
'**F2**': **HUD** nézet.
'**F3**': Külső nézet.
'**F4**': Külső nézet egy fix pontról.
'**F5**': A nézet mindig követi a kiválasztott célpontot.
'**F6**': A *wingman*ünk külső nézete.
'**F7**': Rakéta-nézet.
'**F8**': A kiválasztott célpont nézete.
'**Home**': Lefelé tekintés.
'**Ctrl**'+'**kurzor**': Fejünk mozgatása a megfelelő irányba.
'**S**': Zoomolás befelé lassan.
'**X**': Zoomolás kifelé lassan.
Az utóbbi két billentyű a '**Ctrl**'-lal együtt gyors zoomolást eredményez.

Hajtómű-teljesítmény-szabályozó gombok

Ha rendelkezünk esetleg programozható hajtómű-szabályozó joy-jal (Thrustmaster TQS vagy CH Throttle), akkor nem érdemes ezeket a billentyűket használni.
'**5**': Hajtómű kikapcsolás.
'**6**': 60% teljesítmény.
'**7**': 70% teljesítmény.
'**8**': 80% teljesítmény.
'**9**': 90% teljesítmény.
'**0**': 100% teljesítmény.
'**-**': Utánégető.

Általános irányítóbillentyűk

'**Kurzor**': A nem numerikus billentyűzeten lévő nyíl gombok segítségével irányítjuk a gépet.
'**F**': Flaps ki/bekapcsolása.
'**G**': Futómű felhúzása/leengedése.
'**PageDown**': Lábkormány jobbra.
'**Delete**': Lábkormány balra.
'**B**': Fék be/kikapcsolása.
'**Ctrl**'+'**J**': Katapultálás.
'**,**': **HUD** fényerősség csökkentése.
'**.**': **HUD** fényerősség növelése.

Navigációs billentyűk:
'**A**': Robotpilóta be/kikapcsolása.
'**N**': Következő **waypoint**.
'**L**': Szintrepülés. A gomb megnyomásától a következő irányváltoztatásig szintbentartja a gépet a robotpilóta.
'**H**': Irány haza!

Radar és fegyverzetkezelő gombok.

A gépet négyféle fegyverrel lehet felszerelni. Kétféle levegő-levegő rakétából, *AIM-120C AMRAAM* és *AIM-9X Sidewinder*-ből típusonként nyolcat tehetünk fel. A rakéták betöltésekor a radar csak légi célpontokat mutat. Létezik még *M61A2* típusú 20 mm-es gépágyú is, és a radar ilyenkor is csak légi célpontokat mutat. Felszerelhetünk a gépünkre ezenkívül *JDAM Mk.83* típusú bombát is, és betöltésekor a radar csak a földi célpontokat fogja mutatni.
'**1**': *AMRAAM*.
'**2**': *Sidewinder*.
'**3**': Gépágyú.
'**4**': Bomba.
'**R**': Radar be/kikapcsolása.
'**W**': Következő fegyver.
'**C**': *Chaff* és *Flare* kidobása ellenséges, ellenünk irányított rakéta ellen. A gépünk automatikusan detektálja, hogy milyen típusú rakétát indítottak ránk, és melyik zavaróeszközre van szükség.



'**Enter**': Támadási lista készítése. A támadási képernyő bekapcsolása után érdemes használni, mert erről olvasható le, hogy az ellenséges gépek milyen messze vannak. Ha elég közel értünk hozzájuk (az ellenfelek sziluettje fehérről pirosra vált), a negy legközelebbi ellenséges gépet célozza be, és prioritás szerint rendezi. Ezután visszakapcsolhatunk **HUD** nézetre, és csak lőni kell.
'**TAB**': Következő objektum. Csak az előttünk lévő, és 40 mérföldnél közelebbi tárgyakra vonatkozik.
'**Ctrl**'+'**TAB**': Előző objektum.
'**[**': Előző célpont kiválasztása.
'**]**': Következő célpont kiválasztása.
'''': A legközelebbi célpont kiválasztása.
Az utóbbi három funkció csak azután működik, hogy az '**Enter**'-rel támadási listát készítettünk.

Kezelőképernyők

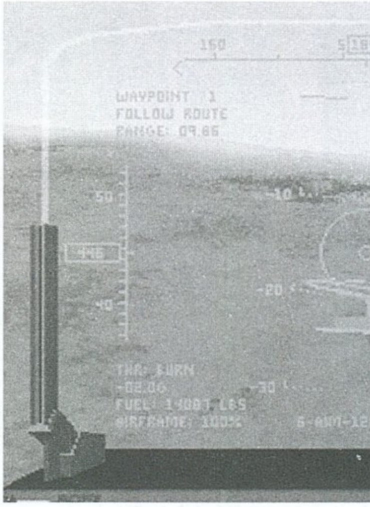
Ezek teljes képernyős műszerek, miközben láthatjuk a műhorizontot is a sarokban. Minden gomb a numerikus billentyűzetről érhető el!
'**2**': Készletek. A meglévő fogyóeszközeink mennyiségéről tájékozódhatunk itt.
'**4**': Védelmi képernyő.
'**5**': Térkép **waypoint**okkal.
'**6**': Támadási képernyő. Itt érdemes támadási listát összeállítani.

'7': **HUD** ismétlő. Az összes elhangzott parancsot elolvashatjuk itt.
'8': Ki- illetve bekapcsolhatjuk a kis műhorizontot a képernyők sarkában.
'9': Teljes képernyős műhorizont. Szinte használhatatlan.

Wingman parancsok

Mint az már elvárható a mai szimulátoroktól, nem egyedül támadunk egy kisebbfajta hadsereget, hanem van társunk is. Ezt az alakot hívják *wingman*nek, és jobbra mellettünk, mögöttünk repül általában. Nekünk tartozik engedelmességgel, ha parancsot adunk ki számára.
'Ctrl'+'C': Fedezz! Társunk ekkor azonnal célba veszi az elérhető ellenséges gépeket.
'Ctrl'+'E': Támadás szabadon!
'Ctrl'+'F': Vissza mellém!
'Ctrl'+'M': Támadd meg az én célpontomat!
'Ctrl'+'P': Őrjáratozz a bázisunk felett! A *wingman* ilyenkor hazafelé veszi az irányt, és ha a bázis fölé ért, őrjáratozni kezd, hogy távol tartsa az ellenséges gépeket.

A játékban a repülés nem túl bonyolult. Az irányítás a hagyományos kurzorgombokkal vagy joystick segítségével, valamint a '**Del**' és a '**PageDown**' gombokkal, mint lábkormánnyal történik. Nagyon érzékeny a gép minden kormánymozdulatra, így billentyűzetről nem könnyű irányítani, és sajnos még egeret sem használhatunk erre a célra. További probléma, hogy 486 DX2-n nem túl gyors az animáció, és általában későn vesszük észre, hogy túlságosan erősen változtattunk irányt. Ezen csak kicsit segít a képernyőmód megváltoztatása a '**Ctrl**'+'**V**' billentyűkombinációval, viszont a grafika ilyenkor elég gyenge felbontású lesz. Háromféle videomód közül választhatunk: 320x240, 400x300 és 640x480.
A repülést legegyszerűbb begyakorolni a legelső küldetésben. Itt tulajdonképpen az a feladat, hogy fel kell szállnunk, repülni kell a megadott útvonalon, majd leszállhatunk. A leszállás persze nem kötelező (ez már szinte hagyomány a vadászrepülőgép-szimulátoroknál), hiszen a feladat végrehajtásával megnyomhatjuk az '**End**' gombot, és véget ér a küldetésünk.
A repülés úgy történik, hogy maximális teljesítménnyel felszállunk, és felmegyünk kb. 10000 láb magasságba. Minden cselekedetünket kommentálja egy női hang, így a felszállás pillanatában is. A futómű és a flap felhúzása, és a hajtómű-teljesítmény 60 százalékra való visszavétele után nyugodtan bekapcsolhatjuk a robotpilótát, ami elvisz minket az első **waypoint**ig. Ha ehhez a helyhez tartozik valami feladat, akkor az megjelenik a **HUD**-on a bal felső sarokban. Ilyenkor természetesen végre kell hajtani a feladatot, csak ezután mehetünk tovább. A **waypoint** közelébe érve feladat esetén kapcsoljuk ki a robotpilótát időben, vagy ha nincs feladat, mindössze át kell váltani a következő **waypoint**ra az '**N**' billentyű megnyomásával. Ezt egyébként általában megteszi a robotpilóta is önmagától. Ha azt mondják a rádión, hogy teljesítettük a kitűzött feladatokat, és megnyomhatjuk az '**End**'-et, akkor nyugodtan tegyük is meg.
Miután megtanultuk vezetni a gépet, elkezdhetjük gyakorolni a harci feladatokat is. Erre a legalkalmasabb a **Quick Mission 3** gyakorlófeladat, amelyben az a cél, hogy három darab **MIG-27**-es külsejű célpontot le kell lőnünk. Felszállás előtt érdemes megnézni a térképet, amelyen le van rajzolva az útvonalunk és a célpontok helyei. Ez alapján látható, hogy a második **waypoint** elérésekor kell megtámadni őket. Felszállás után emelkedjünk a szokásos magasságba, majd nyugodtan kapcsoljuk be a robotpilótát! Miközben közeledünk az ellenfelekhez, kapcsoljunk át a támadási képernyőre a numerikus billentyűzet '**6**' gombjával! Ekkor ismét egy térképet láthatunk, amelyen középen látható az **F-22**-esünk, és piros színnel az ellenfelek gépei. Kapcsoljuk ki a robotpilótát, és közelítsük meg őket! Mikor már lőtávon belül vannak, készítsünk támadási listát az '**Enter**' billentyűvel! Most már nyugodtan visszakapcsolhatunk a **HUD** képernyőjére, és kiválaszthatjuk az *AMRAAM* rakétákat az '**1**' gombbal. Kapcsoljuk be a radart az '**R**' gombbal, és forduljunk az ellenfeleink irányába! Ekkor már valószínűleg egy zöld négyzet látható a képernyőn, amely a megcélzott ellenséges gépet mutatja. Ha ez a négyzet pirosra vált, indíthatjuk a rakétát. Mivel csináltunk támadási listát, az képes egyszerre maximum négy ellenséges gép célzására, így váltsunk a következő célpontra a '**]**' billentyűvel! Ismét meg kell várni, amíg a zöld négyzetből piros lesz, és akkor elereszthetjük a következő rakétát. Ugyanezt kell eljátszani az utolsó ellenséges géppel is, és már kész is vagyunk a feladattal. Nos, ez most elég egyszerű volt, mivel fegyvertelen célpontokról volt szó. Legközelebb nehezebb dolgunk lesz!
Mivel gépünk vadászbombázó, érdemes megtanulni a bombázást is, hogy eredményesek legyünk a földi célpontok ellen. Levegő-föld rakétát sajna nem szerelhetünk fel a gépre, így csak a bomba és a gépágyú marad. Ez utóbbi elég nehézkes, általában nem használható sok mindenre. Gépünket *JDAM* bombákkal lehet felszerelni. Ezek nagyon jó, irányított bombák, amelyek vízszintesen repülve 10000 láb magasságban 500 csomós sebességgel akár nyolc mérföldnyi távolságot is tudnak tenni lefelé és előre, oldalra pedig két-két mérföldet. Ha hegy, vagy egyéb akadály van az útjukban, nem tudják kikerülni. Bombázni viszonylag nagy magasságból érdemes, hogy legyen elég mozgási energiája a becsapódáskor, hogy elérje a célpontot a robbanás.



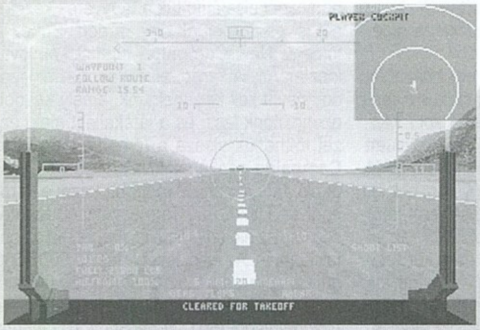


A legjobb bombázási gyakorlat a **Quick Mission 4**, amelyben feladatunk egy légibázis elleni támadás lesz. Teljesen meg kell semmisíteni, és ehhez nem elég egyetlen bomba, ezért összesen négyet fogunk magunkkal vinni a küldetésre. Felszállás után kapcsoljunk át a *JDAM* bombára a '**4**' gombbal! Ekkor a radar átvált földi célpontok keresésére. Amikor megközelítettük a célpontot, a *wingman*ünk informál minket róla. Ekkor készítsünk támadási listát, amire megjelenik a képernyő jobb alsó részén a célpont neve, és ha felé néz a gép orra, megjelenik egy zöld négyzet is a **HUD**-on. Mikor ez pirosra vált, elengedhetjük az első bombát. Váltsunk a következő célpontra, és mikor az is be lett célozva, eresszük el a következő bombánkat! A leérkező bomba nem csak egyetlen célpontot rombol le, hanem akár hármat is, mivel itt nagyon közel vannak egymáshoz a tárgyak. Épp ezért, ha a következő célpont túl közel esik ahhoz az áldozathoz, amelyikre már dobtunk le olyan bombát, ami még nem érkezett meg, akkor váltsunk tovább egy távolabbi célra. A '**TAB**' billentyű kitűnő erre a váltogatásra, mert a segítségével nem összevissza keresgélünk a célpontok közt. Amikor kiírja a gép, hogy teljesítettük a kitűzött feladatot, hazamehetünk.
Persze ez a feladat elég egyszerűnek tűnik most, de nem ugyanez a helyzet akkor, amikor egy **SAM** állást kell megtámadnunk, ugyanis akkor az is lő ránk. Az sem ritkaság, hogy ilyenkor előjön néhány **SU-27**-es, és megpróbál minket megakadályozni áldásos tevékenységünkben.
SAM állás támadásakor érdemes használni a védelmi képernyőt, ez a numerikus billentyűzet '**4**' gombjával lehetséges. Ekkor a képernyő közepén egy kék repülőgép-sziluett jelzi a gépünket, valamint kis karika a **SAM** állást. A kis karika körül van egy nagyobb is, amely a **SAM** radarjának hatóságát jelzi. A gépünk körül is van nagyobb kör, ez viszont csak távolságot jelent, és a kör tetején lévő szám mutatja, hogy hány mérföldes a sugár. Ez alapján kiszámíthatjuk, hogy mennyire szabad megközelíteni az ellenséges rakétaállást. Ha épp légicsatába keveredünk egy másik vadászgéppel, és a közelben van **SAM** állás, mindenképpen figyeljünk erre is, mert kellemetlen meglepetést tud okozni a váratlanul jövő támadás.
A repülőgép vezetésének és a fegyverek használatának megtanulására a legjobb végigjátszani a **Quick Mission** feladatait, amely öt küldetést tartalmaz. Az utolsó kivételével mindenhol fegyvertelen ellenfelekkel állunk szemben. Ahhoz, hogy egy egyszerű feladatot tudjunk játszani, a főmenü **Quick Mission** pontját kell választani. Itt egy olyan képernyő jelenik meg, ahol az összes lehetséges feladat fel van sorolva, és ezek közül egyet kell kiválasztanunk. Bal oldalt egymás alatt egyszerre öt feladat neve látható, de ezeket lehet lapozni is. A feladatok a **Quick Mission**ökkel kezdődnek, majd fel van sorolva a karrier összes küldetése. Jobbra, a képernyőn rövid ismertetőt olvashatunk a feladat lényegéről, alul pedig elfogadhatjuk az **Accept**tel, készíthetünk egy teljesen új küldetést a **Create Mission**nel vagy visszaléphetünk a **Back**kel. Ha elfogadjuk a kiválasztott küldetést, a **Briefing** következik, melyben elolvashatjuk a feladathoz tartozó részletes szöveget, megtekinthetjük gépünk fegyvereit és a térképet, valamint elindíthatjuk a szimulációt.
Ha új küldetést generálunk, két képernyőn keresztül kell beállítani a lehetséges opciókat. Ezek között az ellenséges vadászgépek típusát, mennyiségét és pilótáik ügyességét, valamint földi célpont típusát, **SAM** állásokat és légelhárító ágyúkat kapcsolhatunk ki vagy be. Ezután a barátainkkal is megtehetjük a gépek típusának, mennyiségének és pilótáik ügyességének beállítását, valamint kiválaszthatjuk, hogy milyen környezetben (sziget, havas táj, sivatag vagy dzsungel) valamint milyen napszakban és időjárásban kívánunk hadakozni. Végül beállíthatjuk, hogy milyen fegyverből mennyit kívánunk magunkkal vinni a kirándulásra.
Ha megtanultuk kezelni a gépünket, és már nagyjából elsajátítottuk a fegyverek kezelését is, elkezdhetünk egy karriert. Ehhez a főmenü **New Campaign** pontját kell kiválasztanunk. A karrier elkezdéséhez először egy nevet kell begépelnünk, amely később azonosítónk lesz, és a játékállást majd ezzel tölthetjük vissza a főmenü **Continue Campaign** pontjának kiválasztásakor. Mindenki *1st Lieutenant* rangban kezdi a karrierjét az USAF-nál. Természetesen lehetőség van az előléptetésre is, mégpedig a pontok alapján. Az első előléptetés 15,000 pontnál *Captain* rangra, aztán sorban 30,000-nél *Major*, 55,000-nél *Lt. Colonel*, 100,000-nél *Colonel*, végül 160,000-nél *Brigadier General* rangra. Pontokat adnak minden helyesen végrehajtott akcióra. A küldetés végelszámolásánál csak az összes pontszám van kiírva, nincs részletezve, hogy mire kaptuk. A feladat végrehajtásáért 1000 pont jár. Ugyanennyit adnak egy sikeres leszállásért is és egy-egy külön feladat sikeres végre-



hajtása esetén. Ha lelövünk egy ellenséges repülőgépet, 250 pontot kapunk, ha viszont a rakéta eltalálja őt, és nem zuhan le a gép, akkor csak 150-et. Minden földi objektum elpusztításáért 100 pont jár, és ha gépágyúval lövünk, találatonként 25 ponttal gyarapszik a listánk. A küldetés befejezésekor kapunk még pontot arra is, hogy milyen állapotban hoztuk haza a gépet. Százalékonként 5 pont jár, tehát ha teljesen épségben maradt a gép, az 500 pontot jelent.

Amikor karriert játszunk, a **Briefing** képernyőn megjelenik egy **Player Stats** feliratú gomb is. Ezzel szerény személyünk eddig elért eredményeiről informálódhatunk. Fel van sorolva a lelőtt gépek száma, a sikeres leszállások száma, a halálozások és a katapultálások száma. Ezek mellett természetesen láthatjuk még a pontszámunkat, a rangunkat, és hogy mennyi időt töltöttünk eddig a levegőben harci feladat teljesítése közben. Ezenkívül megnézhetjük, hogy a karrierünk hol áll, és átmehetünk a medálok képernyőjére is. Minden teljesített hadszíntér után kapunk egy plecsnit, de ezzel kész is. Egyéb külön ajándék csak az előléptetés, amelyről a küldetés befejező képernyőjén informálnak minket. Egy érdekes dolog maradt még itt, mégpedig az elhalálozások száma. Ha lezuhanunk a gépünkkel, vagy esetleg katapultálunk, azonnal véget ér a küldetés, de a karrier folytatódik tovább. Mindössze az értékelőlapon nő az elhalálozások vagy katapultálások száma. Ennél még az *X-Wing* is reálisabb volt...



Karrierünk összesen öt hadszíntérből áll. Mint már említettük, minden egyes hadszíntér teljesítésekor kapunk egy-egy medált. Az első egy gyakorlat **Nevadá**ban, kellemes sivatagi környezetben. A gyakorlat vaktöltényekkel történik, ez alól csak az utolsó küldetés kivétel, ahol mindenki éles lőszert használ. Alapvetően arra való ez a néhány küldetés, hogy megtanuljuk kezelni az **F-22**-est.



A második hadszíntér, egyben az első igazi bevetés helye távol-kelet. A **Laos**, **Myanmar** (**Burma** utódja) és **Thaiföld** között fekvő hegyes-dombos vidékről van most szó, és a probléma lényege természetesen a drogkereskedelem. Ezen a vidéken a hegyekben léteznek kis falvak, amelyek – messze a civilizációtól – kábítószer-készítéssel foglalkoznak. A helyi kormányok képtelenek ellenőrizni őket épp a hely elhagyatottsága miatt, az pedig még lehetetlenebb, hogy külföldi ellenőrzőegységeket küldjenek ebbe a térségbe. Egy *Chang Tzu Ming* nevű figura egyesítette ezt az elhagyatott vidéket, és folyamatos terjeszkedésével egyre nagyobb területeket harapott ki a három országból. A drogból befolyt csekélyke bevételből össze tudott vásárolni magának egy egész ütőképes hadsereget, mivel most, a XXI. század elején már teljesen nyitottak a fegyverpiacok. Ez végül is nem lett volna túl nagy gond, de mivel a figura elég ambíciózus, és nagyhatalmi pozíciót akar magának, a fejlett világ nem nézheti tétlenül. Mindenkit körülfon a drogkereskedelem és a korrupció, így az egyetlen értelmes lépés a légitámadás. Az Egyesült Nemzetek (UN) megszavazta a terület megtámadását, és az USA két századnyi **F-22**-es között szerény személyünket is elküldte.

Az első feladat nagyon könnyű, szinte csak gyakorlat, de a többi sokkal nehezebb. Sajnos ez jellemző az egész játékra. Mivel nem halhatunk meg egy karrier közepén véglegesen, mindössze a listánkon jegyzik, a feladatokat nehezítették meg annyira, hogy több időt legyen kénytelen eltölteni a játékos a progi mellett.

A harmadik hadszíntér **Szibéria** havas tájaira visz minket. Az oroszok sosem tudták igazán magukévá tenni a demokrácia eszméit, és a választásokon sorra mindenféle kommunista erőket emeltek hatalomra. Ebből mostanra, a XXI. század elejére az sült ki, hogy az irányítatlanság és a fejetlenség sosem látott méreteket öltött. Egy csoport politikus és tehetséges katonai vezető elhatározta, hogy megalapítja a **Dalnyvostoki Köztársaság**ot északon, **Alaszka** közelében. Fegyvereik volt orosz gépek, méghozzá a legmodernebb típusok. Az oroszok persze nem akarják, hogy nyílt háború induljon a lázadók ellen saját területeiken, így mindössze arra kerülhet sor, hogy kis bázist létesítsenek az amerikaiak **Kamcsatka** északi részén. Feladatunk így nem lesz könnyű, számolni kell az ellenfél létszámbeli fölényével és a kietlen táj ismeretlenségével.

A következő, negyedik hadszíntér a már jól ismert **Arab-öböl**. Történt ugyanis egyszer, hogy jól pénzelt szeparatisták elfoglaltak egy részt **Jordániá**ban, **Amman**tól északra. Az irakiak úgy gondolták, hogy ezt az új államot érdemes lesz fenntartani, mivel nagy előnyre tehetnek így szert a térségben. Egymást követték a szállítógépek **Bagdad**ból, majd nem sokkal ezután propagandahadjáratot indítottak az irakiak arról, hogy ez az állam történelmileg **Irak** részét képezi. Ez persze nagy érvágás lenne a **Szabad Arab Közösségek**nek, így a nyugat-európai és az amerikai hadseregek a segítségükre siettek. A szövetségesek szuverenitást követeltek egész **Jordánia** számára, míg az irakiak egy új határvonalat rajzoltak. Mivel egyik oldal sem engedett, a sivatag lassan megtelt vadonatúj, csillogó fegyverekkel, és kezdetét vette egy új sivatagi vihar.

Utolsó küldetéseink az ötödik hadszíntéren, **Ukrajná**ban játszódnak. A legutóbbi választásokon érdekes figurák kerültek hatalomra, többek között volt szovjet vezetők, egyetemi professzorok, sőt még volt radikális orosz politikusok is. Az új kormány teljesen képtelen lett a rend fenntartására, újabb és újabb gyilkosságok történtek az utcákon, a reform híres politikusai pedig egyre fogytak, némelyek nyomtalanul eltűntek. De nemcsak emberekkel fordultak elő furcsa dolgok, hanem egyre sűrűbben érkeztek fegyverszállítmányok a térségbe titokzatos körülmények között. Az **Urál** félautonóm társaságai egyre modernebb fegyverekkel járkáltak, és a dombok rejtekében egy korszerű, gyors mozgású hadsereg kezdett el gyülekezni. A szomszédos országok nem nézhették ezt tétlenül, de a nyugatiak segítsége nélkül nem léphettek. Miután világossá vált, hogy a jól felfegyverzett maffiaállam vezetői a **Szovjetunió** visszaállítását is szeretnék, az immár kelet-európai államokkal kibővült NATO csapatokat küldött **Ukrajnába**.



Ha végigjátszottuk a karrier összes küldetését, hirtelen értelmét veszti az egész játék. Ezért azt találták ki a program írói, hogy több játékos is játszhasson egyszerre. Ha a progit a CD nélkül töltjük be, **multiplayer slave** módba kerül a játék, ami jelen esetben azt jelenti, hogy csak néhány funkció lesz indítható, és önálló játékot nem játszhatunk (határos védelem...). Kétféle játék játszható így. Az egyikben egymást segítik az emberi szereplők, és az ellenséget a számítógép képezi, a másikban pedig egymás ellen harcolhatnak a játékosok. Ezt a **Multiplayer** képernyőn a **Game Type**-nál állíthatjuk be. A másik unaloműző lehetőség a küldetéskészítés. Itt egy csomó opciót lehet beállítani, és ez alapján generál a progi egy új játékteret, de ezt már feljebb részletezve volt.

A végére egy rövid értékelés maradt. Először is, a grafika 640x480 felbontásban szép, Pentiumon már el is lehet viselni az animáció sebességét. A hangok átlagosak, a repülés közbeni zene viszont silány shoot'em up-jelleget kölcsönöz a játéknak. Pozitívum, hogy legalább külön lehet állítani a hangok és a zene hangerejét. A kézikönyv kitűnő, nagyon egyszerűen és érthetően van leírva benne minden, így játszva meg lehet tanulni minden trükköt, ami az amúgy nem túl bonyolult szimulátorhoz szükséges. Az viszont elég nagy kegyetlenség a programozók részéről, hogy joystick nélkül nem igazán kezelhető a játék, de abban azért igazuk van, hogy ha majd nemsokára megjelenik ez a progi a boltokban, akkor valószínűleg olyanok fogják inkább megvenni, akiknek van már valamilyen botkormánya.

Összességében a játékról az a véleményünk, hogy a ***Novalogic*** hű maradt eddig elkészített programjainak minőségéhez.

Ggab

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Novalogic
Tesztpéldány: Novalogic

Grafika: □□□□□□□□■■
Hang: □□□□□■■■■■
Design: □□□□□□■■■■
IQ: □□□□□□■■■■



CIVIL WAR

Az 1861 és 1865 áprilisa között lezajlott észak-amerikai polgárháború a világtörténelem egyik legszebb fricskája volt azoknak az orrára, akik az ilyen-olyan háborúknak ideológiai indokot próbálnak tulajdonítani — gondoljuk, ezzel mindenki egyetért, akinek *Robert E. Lee* tábornokról nem egy farmernadrág jut eszébe. Adva volt ugyebár egy hatalmas ország, amelyik még száz éve sem létezett, viszont minden polgára úgy gondolta, hogy alkotmánya alapján a világ legdemokratikusabb és legszabadabb földjén él. Nyilván ez a tévhit indította a déli rész 13 államát arra, hogy alkalmasint úgy döntsenek, hogy Északtól független, saját gazdasági berendezkedésű államszövetséget hozzanak létre. Ez az ötlet robbantotta ki azt a véres polgárháborút, amelynek négy éve alatt az Egyesült (illetve akkoriban Szétszakadt) Államok nagyobb emberveszteséget szenvedett, mint az **összes** többi háborújában együttvéve, kezdve a Függetlenségi Háborútól egészen Vietnamig bezárólag. Igaz ugyan, hogy a napi politikai szükségszerűség alkalmasint azt diktálta *Lincoln*nak, hogy az államszövetség fenntartása mellett a háború egyik fő céljának a déli rabszolgák felszabadítását jelölje meg, de valószínűleg *Fredericksburg*, *Chickamagua* és *Gettysburg* unionista hullahegyei nagyon meglepődtek volna, ha megtudják, hogy ők a négerek szabadságáért adták életüket. A polgárháború már a kitörésekor is elég egyesélyes történetnek látszott, hiszen az északi államok gazdasági, pénzügyi és mindenekelőtt népességi szempontból elsöprő fölényben voltak. Hogy a küzdelem mégis négy évig húzódott, az annak volt köszönhető, hogy a derék *Abe Lincoln* válogatottan tehetségtelen parancsnokokat állított hatalmas seregei élére, akik az olyan stratégiai zsenikkel, mint mondjuk az említett farmergatyanevű tábornok, történő összecsapásokkor csak hullahegyeket és kudarcokat tudtak prezentálni.

A küzdelem természetesen Dél feltétel nélküli megadásával ért véget, viszont a polgárháború emléke a véres áldozatok ellenére is a mai napig is olyan romantikus kalandként él a nemzet tudatában, mint mondjuk a Vadnyugat meghódítása. Nyilván ezt a tendenciát óhajtotta kihasználni a *Sierra* is a **CIVIL WAR GENERAL** című játékával, ami talán nem véletlenül viseli *Farmer E. Nadrág* nevét. A játékban a polgárháború legnagyobb csatáit (az első és második *manassas*i (másnéven *bull run*i), az *antietam*i, a *fredericksburg*i, a *chancellorsville*i és a *gettysburg*i) játszhatjuk le egyenként (többnapos csatáknál akár naponként), vagy akár hadviselés formájában is, azaz egymás után. Az utóbbi logikus kifejleteként kapott helyet két további scenario is: a *Grant* ellen vívott és a déli államok vezére, **Virginia** állam felmentését célzó hadművelet (**Wilderness**), valamint Dél döntő támadása az északiak fővárosa ellen (**Washington**). Természetesen választható, hogy melyik oldalt akarjuk irányítani, de — szintén természetesen — nyilvánvalóan a délieket illik választani, hiszen az Unió az összes ütközetben legalább másfélszeres túlerőben lesz, és ugyan ki a fene boldog attól, ha egy jóval gyengébb ellenfelet győz le?!

A felső részen látjuk a hadsereg utánpótlását, illetve a morálpontjait. Az előbbiből tudunk lőszert vásárolni az egységeinknek. Van erre két külön parancsikon is, de ha valamelyik csapatunkkal nem lépünk, akkor a program automatikusan tölti őket a kör végén — már amennyiben van miből, és erre engedélyt is adunk. Mivel ez a déli oldalon küzdve rendszerint nem elég a csaták teljes időtartamára, egyrészt csínján kell bánnunk vele (csak tüzérségnél használjunk **Over Supply**t), másrészt muszáj lesz az ellenféltől szerezni. Ha valamelyik csapatát megtámadva kizavarjuk a pozíciójából, akkor némi supply máris a zsákmányunk lesz, de még jobb, ha a csapat rögtön futásnak is ered, mert akkor rendszerint el is hányják a náluk levő cucc jó részét. A morál tulajdonképpen a győzelmi pontoknak felel meg, a program a csaták értékelésénél főleg ebből számolja ki, hogy ki és milyen arányban győzött. Minden egyes összecsapásnál (vagy tüzérségi támadásnál) szerezhető pozitív illetve negatív morálpont, attól függően, hogy a támadó vagy a védő szenvedett-e nagyobb veszteséget. Az összecsapásoknál jóval több morál jár azért, ha az ellenfelet kizavarjuk a pozíciójából, illetve megadják magukat vagy dezertálnak (azért viszont nem jár morál, ha az utolsó szálig lemészároljuk őket, de ezt csak ritkán szokták megvárni). A morálpontokból finanszírozhatjuk a rossz morállal rendelkező csapatok rohamait, továbbá a mi menekülőink lecsillapítását is, de erről majd később.

A hadseregekben négy fegyvernem harcol: *gyalogság, tüzérség, lovasság* és a *specialisták*. Az utóbbiak kis létszámú alakulatok (tulajdonképpen mesterlövészek), amelyek előnye, hogy a velük támadott csapat nem fog visszatámadni, tehát biztos az eredmény — az már egy más kérdés, hogy miután támadtunk velük, illik gyorsan odébbhúzódni velük, mert a kis létszám miatt gyorsan letiporják őket. A tüzérségnek, a gyalogságnak és a lovasságnak két formációja van: harci és menet. A tüzérség csak menet formációban mozoghat, harciban pedig tüzelhet; a gyalogság menetformációban nagyobb távolságot tehet meg, de így nem támadhat, csak védekezhet; a lovasság menetformációban nem használhatja a természetes fedezéket, 'harci'-ban (vagyis a lóról leszállva) viszont kb. 10%-kal csökken a tűzereje. Nyílt terepen és/vagy úton természetesen jobban halad mindenki, mint mondjuk erdőben. Szélesebb folyókon csak a hídon lehetséges az átkelés, de előfordul, hogy a csapat átkelhet a folyó egy bizonyos pontján, vagyis egy gázlón (asszem az első manassasi csatában biztos van ilyen).

Egy pozícióban általában csak egy egység lehet, de a másik három fegyvernem mellé be lehet lépteti tüzérséget is (ez védelemben igen kellemes dolog, mert a két alakulat tűzereje összeadódik, ha megtámadják őket). Az aktuális egység kiválasztása jobb clickkel történik, ilyenkor a csapat infoja megjelenik az alsó részen (az ellenségé is). Itt látható a parancsnok arca (néhány még élethű is), valamint az egység infoi. Az első oszlopban a mozgási pontok (nem túl lényeges, pár perc alatt meg lehet szokni, hogy mivel mennyit lehet lépni az adott terepen), alatta pedig az egység lőszerkészlete. Ha lőszer nélküli egységet támadunk, akkor nyilván veszteség nélkül fogjuk megúszni az akciót, de ugyanebből kiindulva nem árt, ha a sajátjainkat sem hagyjuk töltény nélkül. A lőszerkészlet alatt van az egység legfontosabb jellemzője, a tűzerő. Ezt három dolog határozza meg: az alakulat létszáma, a fegyverének típusa és a szervezettsége. Az elsőt nem tudjuk befolyásolni (hadviselésnél az emberutánpótlás automatikusan történik); a másodikat csak hadviselésnél változtathatjuk a csaták között (a zsákmányolt fegyverek értékéből modernebbre cserélhetjük a fegyverüket); a harmadikat úgy befolyásolhatjuk, hogy pihentetjük a csapatot, nem adunk neki semmilyen parancsot (ilyenkor körönként 1-2%-kal nő a szervezettsége, ezzel együtt pedig általában 1 ponttal a tűzereje is). A következő négy ábra és grafikon jelzi az alakulat saját morálját, szervezettségét, egészségi állapotát valamint a típusát és létszámát. A morál nyitásnál minden egységnél a legjobb, ezt azzal lehet elrontani, ha olyan összecsapásokba vesz részt, ahol nagyobb veszteséget szenved, mint az ellenfél. Javítani úgy lehet, ha biztosan győztes harcba visszük őket (például egy már menekülő ellenséget támadunk meg velük), ugyanis az összecsapásoknál szer-



zett morál nemcsak a hadsereg teljes morálját növeli, hanem azét a csapatét is, amelyik elérte. Ha a morál már olyan rossz, hogy a csapat már nem is mer támadni, akkor két dolgot tehetünk: pihentetjük őket (ez javasolt), vagy némi hadseregmorál feláldozásával megpróbáljuk rohamra vinni őket (aztán lesz, ami lesz...).

A szervezettség mindig csökken 1-2 pontot, ha a csapat mozog vagy tüzérségi támadás éri, és jóval többet, ha összecsapásban vesz részt. Már volt szó róla, hogy pihentetéssel javítható. Az egészségi állapoton nem nagyon tudunk változtatni, az alakulat típusát mutató ábrácskának pedig csak annyiban van értelme, hogy látjuk melyik csapat az aktuális, ha ketten állnak egy pozícióban.

Az ábrákra ballal clickelve látjuk az egység által használt fegyvert. A két szám lőfegyvereknél azt jelzi, hogy a fegyverrel milyen tűzcsapást lehet mérni, illetve milyen hasznosak közelharcban, tüzérségnél a hatótávolságot és a tűzcsapás erejét. A többi érték számmal mutatja az egység az előbb már megismert infoit, valamint a minőségét, tapasztalatát és a kezdeti/jelenleg harcképes emberek számát.

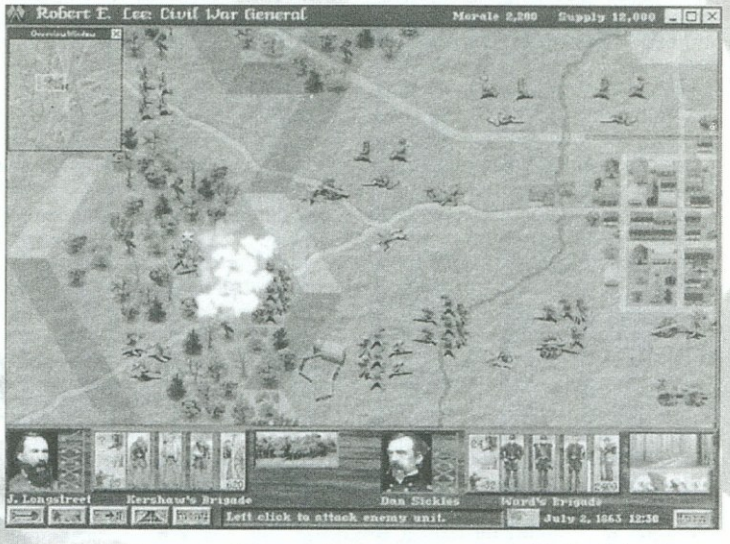
Az egység infoitól balra látjuk a terep típusát (bal clickkel lehet infot kérni róla, hogy támadáshoz/védekezéshez milyen bonust ad, milyen magas, meg ilyenek), az alatta levő gombbal pedig a hadseregmorálból lecsillapíthatjuk a menekülő csapatainkat, illetve rohamra vezényelhetjük a többieket.

Ha már úgyis itt tartunk, akkor beszélhetünk a harcról. A tüzérségen kívül az összes többi alakulat csak szomszédos pozícióban levő ellenséget támadhat, azt is csak akkor, ha ehhez még van elég mozgási pontja (lőszere, morálja, stb.). Az összecsapások eredményét a program matematikai úton számolja ki egy csomó paraméterből, de főleg a szembenállók tűzerejéből, moráljából, valamint a terep adta fedezék értékéből. Ebből gondoljuk nyilvánvaló is, hogy egy 15-ös egységgel még véletlenül se támadjunk meg mondjuk egy 30-ast, mert legalább háromszor akkorák lesznek a veszteségeink (a negatív morálokról már nem is beszélve...) Egyszerre mindig csak egy egység támadhat (sajnos...), viszont ha valamelyik hátbatámadja az ellenfelet (pont az ellentétes irányból támad, mint ahonnan a cél az utolsó, nem tüzérségi támadást kapta ebben a körben), akkor ez rendkívül megnöveli az általa okozott veszteségeket. Az általunk követett kellemes módszer szerint némi ágyúzás után támad egy specialista, majd az ellentétes oldalról a célponttal legalább azonos erejű gyalogság. Ez hatásos szokott lenni. Ha a támadásunk sikeres volt, akkor az ellenfelet kivetjük a pozíciójából, és ez roppant kellemes hatással van a morálra valamit a supplyra. Ha esetleg a megtámadott brigád a saját vagy ellenséges alakulatoktól akadályoztatva nem tud kilépni, akkor az még kellemesebb, mert akkor egyből le is teszik a fegyvert. Ez azonban kétélű fegyver, mert ha véletlenül a cél megtartaná a pozícióját, akkor viszont a mi csapatunk nem tud kilépni — ergo az fog elveszni (ilyen esetekben viszont a program előre figyelmeztet). Speciális támadási forma a roham, ami csak erős, magas szervezettségű és morálú egységek hajthatnak végre, ha még legalább két adag lőszerük van. Ha nem túl eltérőek az erőviszonyok, normál támadásnál némi lövöldözés után végetér az összecsapás, és a támadó kilép a megtámadott pozícióból — rohamnál viszont mindenképpen el akarja foglalni, tehát nemcsak lövöldözés, hanem kézitusa is várható, azaz jóval nagyobb veszteségek mindkét oldalon. Ha a morál vagy a szervezettség nem elegendő a rohamhoz, akkor némi hadseregmorál felhasználásával még esetleg rábírhatjuk a fiainkat a rohamra — már amennyiben lehetőséget kapunk erre. Az így felhasznált hadseregmorál egyébként NEM vonódik le a végelszámolásnál a győzelmi pontokból!

Más történet a tüzérség. Típustól függően 6-12 pozíció távolságra tüzelhetünk velük, és logikusan annál nagyobb pusztítást végeznek, minél közelebb van a célpont és minél gyengébb fedezékben. A tüzéregységnél jelzett tűzerő a csapatinfonál nem azt mutatja, hogy milyen pusztítást végezhetnek tüzelésnél, hanem hogy milyen erővel védekezhetnek egy gyalogsági vagy lovassági támadásnál. Mivel ez az érték a délieknél nem valami magas, továbbá a felállított tüzérség nem tud lépni (tehát nem is menekülhet), célszerű a tüzéreinket mindig valamilyen fedezékben (erdőben) elhelyezni, az első utántöltésnél egyből be is ásni, sőt, a legjobb, ha rögtön be is léptetünk mellé egy gyalogságot is. A másik kellemetlenség a tüzéreknél, hogy menet formációban nem tudnak védekezni, azaz veszteség nélkül támadhatók. Kedvenc szórakozás, hogy virgonc lovasokkal hajkurásszuk ezeket...

Még nem volt szó az alsó öt ikonról. Az első kettő utánpótlást juttat az egységnek, az első pedig egy füst alatt be is ássa magát. Mivel a beásott egységek is ugyanúgy mozoghatnak, mint bármelyik más, nyilván ezt célszerű utánpótlásnál használni, a **Rest and Resupply**t pedig csak akkor, ha az egység épp nem tudja magát elásni (városban van, folyóátkelés közben vagy menetformációban). A parancs kiadása után megadhatjuk, hogy milyen mennyiségű utánpótlást kap a brigád (már amennyiben még van miből), túltöltés — mint már említettük volt — csak **supply**bőség esetén (csata végén) vagy a tüzéreknél javasolt. A harmadik ikonnal válthatunk az egységnél a menet és harci formáció között, ha ehhez még van elég mozgási pont, és mondjuk nem mesterlövészekről van szó, mert ott csak egy fajta van.

A negyedik ikonnal lépünk a parancsnoki sátorba, ahol *Lee* mestert három tábornok informálhatja a hadicélokról, az utánpótlás érkezéséről és a veszteséglistáról. Az első ugyanazt a semmitmondó irományt mutatja, amit a csata elején kaptunk; mivel nem pozíciókat kell elfoglalnunk a győzelemhez, hanem kizárólag a minél több megszerzett morál számít, ez tulajdonképpen nem is érdekes. A **Reinforcements** viszont az első legyen, amit a csata elején megkukkantunk. Csapataink sohasem egyszerre kezdik az ütközetet, hanem folyamatosan érkeznek a csatatérre, néha több napon át is. Ez a tábornok úr elmondja, hogy ki, milyen csapattal, hánykor és főleg hova fog megérkezni. Ebből kisilabizálhatjuk a követendő stratégiát, azaz hogy hogyan helyezzük el a már itt lévő csapatainkat. A csillaggal jelölt alakulatok több mint egy nap múlva fognak megérkezni, azok infojára még várni kell egy pöttyet. A **Casualties** a pillanatnyi értékelés a csata állásáról: halottak; sebesültek; elhullott parancsnokok; dezertőrök (ilyet a gyenge morálú egységek szoktak, akiknek a nyakába zúdítunk még egy adag kartácsot); hadifoglyok; zsákmányolt utánpótlás (már rég ebből élünk...); a zsákmányolt fegyverek értéke (hadviselésnél ebből vásárolhatunk majd jobb fegyvereket); győzelmi pontok. Ha játék közben lépünk ide, akkor itt látjuk, hogy hanyadik körben vagyunk, de

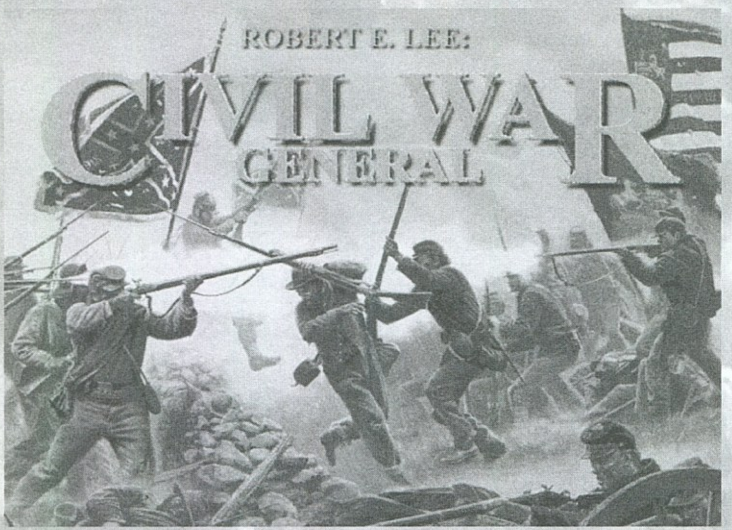


ugyanez az értékelés jelenik meg az utolsó kör után is.

Az ötödik ikon a menüt hívja le, ahol egy rakás opció van, most csak úgy felületesen kocogunk rajtuk végig:

File: Szokásos töltés/mentés;

Options: Itt lehet állítani a nehézségi fokozatot, ami idegeinkre mehet a stratégiákban, mert a 'nehéz' általában azt jelenti, hogy ha 100 tankkal megtámadunk 10 gyalogot, akkor a gyalogok győznek... Itt szerencsére nem így van: a nehezebb fokozatok azt jelentik, hogy a mozgási pontokat csökkenti az egység egészségi állapota és morálja, valamint a szervezettség, a minőség, a tapasztalat és a vezér paraméterei is (elég cikis, ha épp' most hullott el...). Itt lehet még állítani, hogy lássuk-e a látótávolságon kívül levő ellenfeleket, továbbá hogy tüzelhessünk-e a nem látható ellenfelekre, valamint egy csomó zenére illetve videora vonatkozó opciót





(utóbbiakat az első csata alatt érdemes végignézni, mert van belőlük egy szép nagy rakás);

Game Controls: Egy rakás irányító opció, ha véletlenül nem lenne egerünk;

Display: Kicsinyített térkép, aktuális egység mozgási távolsága, meg egy csomó állapotjelző a csapatokhoz (menekülők meg ilyesmik);

Officer's Reports: Ugyanaz mint a parancsnoki sátorban;

Reports: Pár számbeli info a csapatokról (hátralevő lépések, fedezék, stb.)

Most, hogy már ilyen kiválóan tisztában vagyunk a dolgokkal, egyből neki is ugorhatunk egy szolid hadjáratnak. Ez azért kellemes, mert az egyes ütközetekben zsákmányolt fegyverek árából fejleszthetjük a csapatainkat. Ez persze csak az egyik cél. Mivel az északiak utánpótlási bázisa sokkal nagyobb, a másik cél az lesz, hogy minél nagyobb veszteséget okozzunk az ellenfélnek — minél kisebb sajáttal. Az összecsapások után megjelenik a fegyvertár és következik a bevásárlás. Részünkről mindig először az ágyúkat szoktuk lecserélni Napoleonokra, aztán jöhetnek a gyalogsági fegyverek (a lovasságot és a mesterlövészeket szerintünk nincs értelme fejleszteni, nem éri meg a befektetést). Természetesen minél jobb egy fegyver, annál drágább, ami roppant szomorú dolog. Célszerű a fokozatosság lenini elve alapján fejleszteni a csapatokat: mivel mindig a régi és az új fegyver árának a különbözetét kell kifizetni, jobb egyszerre több csapat tűzerejét növelni egy kicsit, mint egyet nagyon, nemde?

Valószínűleg nem kell minden este *Clausewitz*et olvasni a fürdőkádban, hogy megtaláljuk a győzelemhez vezető stratégiát: mivel az északiak mindig túlerőben lesznek (leszámítva **Gettysburg** első napját), maradjunk annyiban, hogy a legjobb támadás a védekezés. A legcélszerűbb a csapataink egy részével fedezékbe vonulni egy erdősáv szélén, aztán megvárni, amíg a marha északiak buzgón támadva szépen elvéreznek a nyílt terepen bohó ágyúink kartácstüzében. Az első csata kicsit kaotikus lesz, mindenesetre javasolt a csatatér közepén levő dombot elfoglalni, és az ottani erdőben elszórakozni velük, amíg lassacskán megérkeznek a saját csapatok. A második manassasi csata elég cikis lesz, mert csapatainknak majdnem a fele csak a második napra érkezik meg délnyugat felől. Az első nap tehát a déli szárnyon ássuk be a csapatainkat az erdő szélén, az északi részen levő viszonylag erős csoporttal pedig verjük szét az ott téblábolő unionistákat, különös tekintettel a tüzérségükre. Erre már csak azért is szükség lesz, mert nagyon kevés a supply. A többnapos csatákban 19:00 órakor leszáll az est és éjszakára vége a harcnak. Ilyenkor csak mozogni lehet, de az éjszakai mászkálás nagyon csökkenti az egység morálját, tehát maximum tüzérséget mozgassunk kedvezőbb pozícióba. Mivel a számítógép este sohasem mozgat senkit, esetleg eljátszhatjuk azt a huncut trükköt, hogy a szólóban levő tüzérei mellé odaléptetünk némi lovasságot, hogy 6:00-kor illendően jó reggelt kívánhassanak nekik... Ha a déli részt jól tartjuk (esetleg visszavonulhatunk az erdőből a hegygerincre), akkor a másnap megérkező erősítéssel szépen le is rendezhetjük az egész északi hadsereget. **Antietam**nál az első pár lépésben több csapatunk van a csatatéren, de mivel ez nem tart sokáig, villámgyorsan el kell foglalnunk a stratégiai pozíciókat. Az északi csapatok kelet felől érkeznek majd, ergo az északi szárnyuk lesz gyengébb, tehát először azt fogjuk szétverni. A délkeleti részen levő folyó csak a hidakon keresztül járható, tehát az ottani csapatokkal villámgyorsan szálljuk meg a túlparton levő erdőt, a tüzérségünk nagy részét pedig állítsuk fel az innenső oldalon. Miután az északi szárnyat szépen szétvertük, addigra a délen levő unionisták is eléggé meggyengülnek. **Fredericksburg**nél arathatunk: a déli részen megközelítőleg azonosak az erőviszonyok, de innen jön az összes erősítésünk, tehát hamarosan szétverhetjük ezt a szárnyat. Az északi szárny első ránézésre elég katasztrófa, itt viszont nagyon erős védelmi pozícióban vagyunk (a csapataink egy kőfal mögött állnak). Itt nincs más dolgunk, mint szépen beásni magunkat, vigyázni arra, nehogy megkerüljék az északiak a sáncot, és mindaddig kitartani, amíg a déli részről megérkezik a felmentés. **Gettysburg** egy hosszú, háromnapos történet lesz. Itt az első nap jóval erősebbek leszünk az északiaknál, és a siker kulcsa az, hogy ne ragadjunk le az északnyugaton előretolt egységeik felszámolásával, hanem minél előbb dobjunk át minél több tüzérséget a várostól délre levő dombon az erdős részekre, majd a délkeletre levő hegy folyó felőli oldalát is szálljuk meg. Ha ezek a pozíciók megvannak, akkor utána már jöhet az északi fősereg: nagy mészárlás lesz... A Vadonban meg csináljon, mindenki azt, amit akar. (Azt gondoljuk, hogy eddig ez volt a leghasznosabb tanácsunk.) Jé, most látjuk, hogy kihagytuk **Chancellorsville**-t! Nem baj, ott is a Vadonra emlékeztető eljárás javasolt. Ha megnyerjük a washingtoni csatát is, akkor még endsequence-nek megnézhetjük, amint szépen elfüstöl a jenki lobogó — aztán kezdhetjük elölről az egészet.

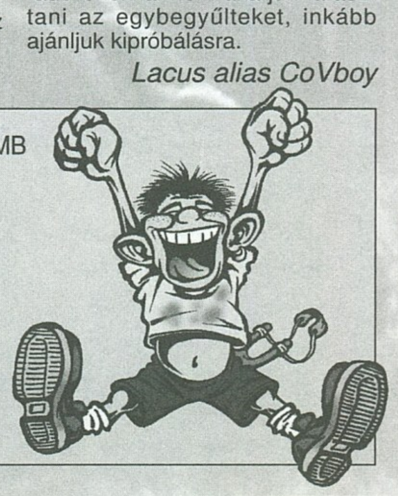
Na, akkor értékelgessünk egy kicsit. Mindenekelőtt: a játék — úgy nagy vonalaiban — marha jó. Kellemesen megrajzolt grafika (különös tekintettel *Mort Künstler* festményeire), gyorsan áttekinthető és megszokható játékmenet, kellemes aláfestő zene egy nagy rakás videoklippel, 150 oldalas, mindenre kiterjedő manual. Ami különösen tetszik, az a játkhoz mellékelt multimédia lexikon a polgárháború előzményeiről, legfontosabb politikusairól és tábornokairól, fegyvereiről, a nagyobb hadműveletek lefolyásáról és utórezgéseiről — így a témában kevéssé jártas játékos egyben művelődhet is egy kicsit. Egyszóval tökéletes prezentáció. Mielőtt teljesen elgyengülnénk az örömtől, néhány szó egy pár baklövésről. Valami elképesztő, hogy a számítógép milyen lassú! (Ezért jó ötlet Windows alá stratégiát írni...) Az **antietam**i (harmadik) csatától kezdve a gép már elég 'sok' (20-30-nál több) csapatot irányít, és amíg lépked, nyugodtan el lehet szívni egy cigarettát, mert rettenetes, hogy mennyit tud tökölni olyan csapatokkal is, amelyeknek már rég elfogyott a mozgási pontjuk. A ***STALINGRAD***-ban mondjuk tízszer ennyi egység negyedennyi idő alatt lépett... A lassúságon kívül az installálásban is igen eredeti a játék: egy ideje megszoktuk, hogy ha épp van hely a vinyón, akkor **Full Installt** nyomunk, hogy ne töltögessen nekünk órákat a CD-ről. Erről azonban mostantól kezdve leszokunk, mert most találkoztunk egy nagyon okos kis játékkal, aki gátlástalanul átmásolta a videoklipeket, a zenéket stb. Az egész alig volt egy óra... Ennél kisebb baj ugyan (de azért baj), hogy ha elég defenzíven játszunk, és hagyjuk az északiakat fejjel a falnak rohanni, akkor ha nem is sétagaloppban, de azért el lehet jutni Washingtonig. Hogy ott mi lesz, az egy más kérdés, de addig mindenütt kellemes stratégiai győzelmeket aratgattunk, **Fredericksburg**nél és **Gettysburg**nél úgy, hogy az északiak teljes hadseregének a 90-95%-át tettük veszteséglistára. Mindent egybevetve: a játék elég bonyolult ahhoz, hogy ne legyen egyszerű, és elég egyszerű ahhoz, hogy ne legyen túl bonyolult. Mivel további paradoxonokkal nem akarjuk fárasztani az egybegyűlteket, inkább ajánljuk kipróbálásra.

Lacus alias CoVboy

Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: MIXIM Kft.

Grafika: □□□□□□□□■■
Hang: □□□□□□□■■■
Design: □□□□□□□■■■
IQ: □□□□□□□■■■



Játékteszt

Gene Wars

A *Gene Wars* a *Bullfrog* cég legújabb játéka, mely még a – remélhetőleg hamarosan megjelenő – ***Dungeon Keeper*** előtt készült el.

A kerettörténet egy kicsit bonyolult, a lényege nagyjából az, hogy az emberek előbb-utóbb felfedezték, hogy rajtuk kívül is élnek még a Naprendszerben értelmes lények, név szerint a *Saurian*ek, a *Schnozzoid*ok és a *Bohemian*ek. A négy faj között háború tört ki, mely közben egy véletlen során visszamentek az *Ethereal*ek idejébe. Ezek nagyon fejlett élőlények voltak, és a megváltozott helyzetben úgy döntöttek, hogy ők irányítják a többi primitív lény tevékenységét. A fajok között pedig óriási verseny alakult ki, mert csak egyikük nyerhette el az *Ethereal*ek tudását és erejét.

A programot talán a ***Dune 2***-höz (illetve mai utódaihoz, a ***Command & Conquer***hez vagy a ***Warcraft***hoz) lehet hasonlítani, legalábbis a játékmenetet tekintve. A játék folyamán küldetéseket kell teljesítenünk, minden egyes pályán más feladatot kapunk. Az első pár szint gyakorló jellegű, kipróbálhatjuk az egyes épületek használatát, valamint embereink irányításával kísérletezhetünk. Az *Ethereal*ek néha eljönnek megnézni, hogy megfelelően haladunk-e a ránk bízott feladattal, és jobb esetben díjazzák munkánkat, rosszabb esetben pedig megbüntetnek minket. A sokféle épület mellett növényt termeszthetünk és állatokat csinálhatunk az arra szolgáló szerkezettel.

A főmenü felépítése nem túl bonyolult, ezért erre nem térnénk ki. Ha hálózatba van kötve a gépünk, a **Single Player** menüpont alatt megjelenik a **Network** opció is. Ennek használata ugyancsak magától értetődő (legalábbis azok számára, akik már játszottak hálózati játékkal, a többiek pedig pár perc kísérletezés után úgyis rájönnek magutól arra az öt-hat funkcióra). Az **Options** menüben a zene (audio track-ek vannak a CD-n) és a hangeffektek hangerejét állíthatjuk, valamint állást menthetünk és tölthetünk.

A játékban a képernyő két fő részre bontható. A baloldali oszlopban mindenféle kijelző van, melyek fentről lefele haladva a következő célokat szolgálják:

A legfelső sávban bázisunk energiaszükségletét láthatjuk. Ha alatta rózsaszínű csík van, akkor teljesítettük a küldetést, de később, miután építettünk **Tech Facility**-t, itt láthatjuk a többi kolonizáció fejlettségi szintjét is (zöld, rózsaszín, ill. narancs színekben). Amelyik szín villog, az a faj vezet a versenyben. Ettől a sávtól jobbra van a térkép kicsinyített verziója. Mindig csak annyit láthatunk belőle, amennyit már felfedeztünk a bolygóból (kezdetben világosak még azok a helyek is, melyek valamilyen szempontból lényegesek lesznek a pályán).

A következő sorban két kijelző van. A bal oldali jelzi, hogy az *Ethereal*ek mennyire vannak velünk megelégedve (ha zöld, akkor jó), a jobboldalin pedig a rendelkezésre álló **GOOP** mennyisége található. Ez a **GOOP** egy univerzális anyag, ebből építkezhetünk, de erre van szükség állatok előállításánál is.

A bal oldali terület középső részén láthatóak kis ikon formájában a ránk bízott csoport tagjai, jobbra pedig az éppen kiválasztott egyénnel végrehajtható műveletek. Legalul az aktuális figura kis ábrája, továbbá három kis kijelzősáv van: az illető ereje, egészségi állapota és tudásának, illetve – botanikus esetében – a nála lévő magok számának mutatója.

A bal oldali egérgomb lenyomásával választhatunk a térképen embereink közül. Egyszerre többet is kijelölhetünk, ha nyomva tartott gombbal mozgatjuk az egeret.



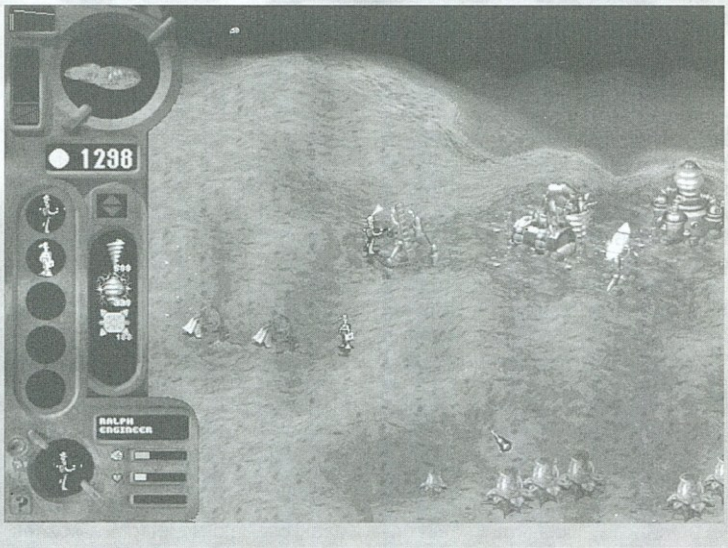
Négyféle kutató áll rendelkezésünkre:

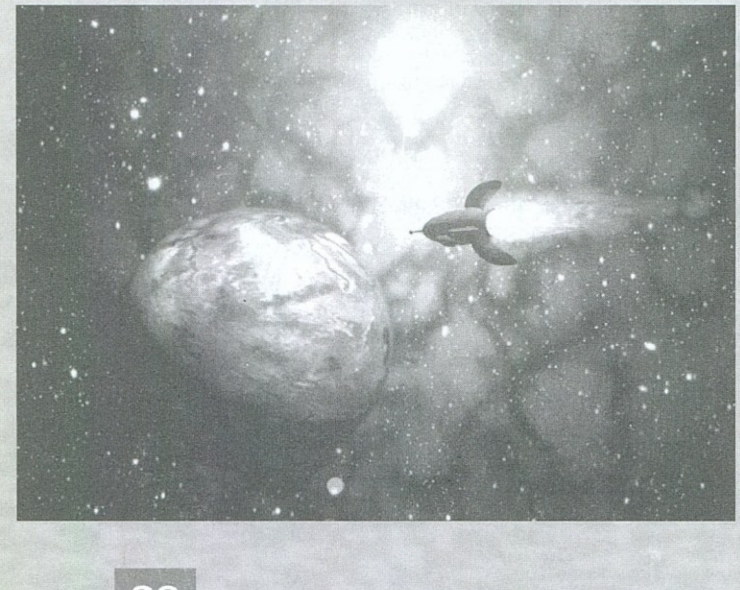
Engineer (mérnök): Vele építtethetjük meg a szükséges létesítményeket. Ezeket a bal oldali ikonok közül választhatjuk ki, feltéve, hogy megvan a szükséges mennyiségű **GOOP**unk hozzá. Ha az ellenség, vagy a szabadon kóborló állatok rombolni kezdték bázisunkat, akkor ugyancsak a mérnökre van szükségünk, ekkor a javítandó részen a kurzor fűrésszé és kalapáccsá alakul. Le is rombolhatjuk a felesleges épületeket, ehhez a bal oldali egérgombot a '**Ctrl**' billentyűvel együtt kell megnyomni.

Geneticist (génszakértő): Az egyes fajok génjeit tanulmányozza. Miután elég információnk van egy élőlényről, és megépítettük a megfelelő szerkezetet, mi is csinálhatunk állatokat. Az élőlények vizsgálatához a bal oldali gombot kell megnyomni, mikor a kurzor nagyítóvá alakul. Vigyáznunk kell, mert egyes állatok ránk támadnak kutatás közben is. Ha egy kutató vagy egy élőlény felett a kurzor vöröskeresztté alakul, akkor meg tudjuk gyógyítani sérüléseit. Végül pedig a génszakértővel altatót is lövöldözhetünk az állatokba.

Botanist (Botanikus): Növényeket ültet, magokat gyűjt, és a növényeknek legmegfelelőbb körülményeket vizsgálja. Az ültetéshez ki kell választani egy növényt a rendelkezésre álló magokból, majd a térképen kijelölni, hova szeretnénk telepíteni. Ezután botanikusunk az összes rendelkezésére álló magot el fogja vetni a megadott területen. Ha egy kifejlett növényen nyomjuk meg a gombot, akkor annak magját tudjuk összegyűjteni. A '**Ctrl**' billentyű és a bal oldali egérgomb lenyomásával pedig kivághatunk egy növényt.

Ranger: Elég sokféle feladata van. Enni adhatunk vele az állatoknak, harcra, illetve szapo-





rodásra buzdíthatjuk, elaltathatjuk, sőt, még meg is ölhetjük azokat (ehhez a '**Ctrl**' használatára van szükség).

Az épületek:
Extractor: Mindenféle ásványt ás ki a földből, és **GOOP**pá konvertálja. Érdemes olyan helyre építeni, ahol van is bányásznivaló (máshova egyébként nem is engedi a program). Mindenképpen ezt kell először megépíteni.
Power Distributor: Az általa és a **Photon Processor**ok által előállított elektromosságot továbbítja a környezetében lévő létesítményeknek. Önmagában elég áramot szolgáltat saját működéséhez és egy *Extractor* meghajtásához. A hatáskört kis villámok jelzik. Később bővíteni is lehet.
Photon Processor: Az égből jövő energiát árammá alakítja. Ezt is lehet fejleszteni.
Gene Pod: Segítségével csinálhatunk új élőlényeket. Ha kiválasztjuk ezt az építményt, a képernyő bal oldali részén választhatunk a már előállítható állatok közül, és a kis piros gombbal indíthatjuk el annak készítését. Megnézhetjük a választott állat tulajdonságait is:
- *Cost*: előállítási költség,
- *Str*: az állat ereje,
- *Def*: védekezés,
- *Spd*: sebesség,
- *Aware*: értelem.

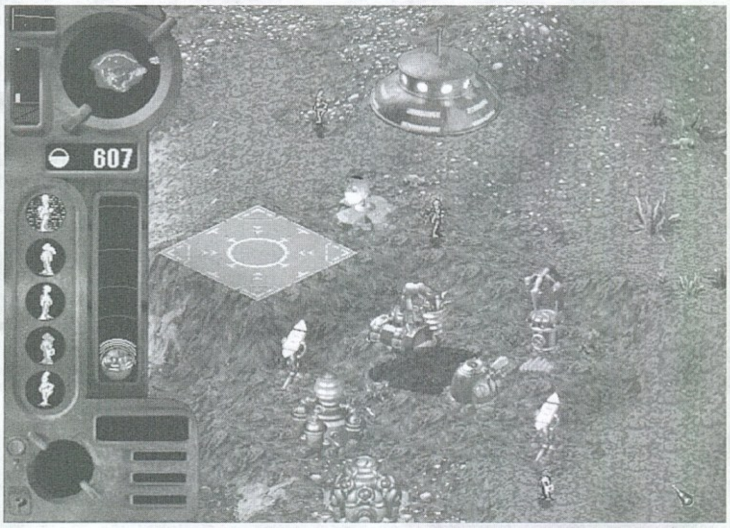
Az ezután következő épületek előtt mindenképpen kell egy **Gene Pod**ot csinálni.
Recycling Plant: Az öszvérek által lerombolt növényeket dolgozza fel, és alakítja **GOOP**pá.
Goop Vat: A **GOOP** tárolására szolgál. Előtte egy **Recycling Plant**et is kell építeni.
Landing Pad: Ezzel embereinket küldhetjük el, illetve újakat hozhatunk helyettük.
Pulper: Fából cellulózt nyer ki, melyet az épületek fejlesztéséhez lehet felhasználni. Szükségünk lesz még mellette rákok tanulmányozására, és gyártására. Ha használni szeretnénk ezt a létesítményt, fel kell töltenünk fával.

Az épületek fejlesztéséhez kell, hogy legyen legalább egy öszvérünk és egy rákunk.

Ötféle állat előállítására képes a **Gene Pod**:



Mule (öszvér): A **Recycling Plant** számára szükséges anyagokat szállíthatjuk vele, valamint a még élő növényeket szedhetjük ki helyükről.
Crab (rák): Épületeink fejlesztésére lehet használni. Páncélja megvédi a támadásoktól. Nem nagyon szereti a sivatagos területeket.
Frog (béka): Nem egy túl erős állat, de gyorsan ugrál, így elsősorban új területek felkutatására használhatjuk. Lőni is tud.
Bird (madár): Vele is gyorsan tudunk mozogni, mivel a levegőben repdes. Támadásra is jól használható.
Dino (dinoszaurusz): Nagy pusztításra képes, de könnyen ellenünk fordulhat. Ha speciális energiát adunk neki, tűzokádó sárkányként működik.



A növények ikonjai alatt látható, hogy milyen típusú talajra érdemes telepíteni, mellettük pedig a sarokban a következő jelek lehetnek:
Négyzet: A növény tápértéke. Minél nagyobb, annál több energiát tartalmaz az állatok számára.
Háromszög: A növény fatartalma.
Pont: Egy növény elültetéséhez szükséges magok száma.

Az első néhány pályához egy kis segítség:



1. szint: Exceland
Rögtön kezdjük el a bázis építését. Szükségünk lesz egy **Extractor**ra, egy **Power Distributor**ra és két **Photon Processor**ra. Eközben a genetikust elküldhetjük nyugatra az öszvérek tanulmányozására, de vigyázzunk, hogy meg ne haljon.

2. szint: Krell
Építsük fel ugyanazokat a létesítményeket, mint az előző pályán, plusz még egy **Gene Pod**ot is. Ültessünk növényeket, a genetikussal pedig jussunk el az öszvér ismeretének 50%-os szintjére (ilyenkor még ennyi a maximum). Gyártsunk jónéhány öszvért, és amikor jönnek az *Ethereal*ek, irányítsuk állatainkat a megjelölt helyre.

3. szint: Madami
Itt újabb növényt is találunk, ültessünk rögtön is el belőle párat. Ezek kitermelésével nagyobb hasznunk lesz majd. Gyártsunk öszvéreket, és döntsük ki a megnőtt fákat, majd szállítsuk be őket a bázisra. Ehhez 6-8 öszvérre lesz szükség. Két **GOOP**-tárolót is csinálnjunk. A pályán van még egy bázis, de a szint teljesítéséhez nincs szükség annak elfoglalására.

4. szint: Roach
Gyorsan kell cselekednünk, mert a területekre más is pályázik. Néhány öszvérrel gyűjtsünk növényeket, míg egy nagyobb adaggal védjük a kijelölt területeket másoktól. A földönkívüliek első érkezésükkor megmutatják, hogy melyik területre figyeljünk oda jobban elsőként.

5. szint: Brown
Ettől a szinttől kezdve mi választhatjuk ki, hogy ötfős csapatunk milyen emberekből álljon. A rendelkezésre álló kutatók mellett szerepel tudásuk is, érdemes ennek alapján választani. Mindegyik fajtából válasszunk legalább egyet. Északkeleten vannak a rákok, küldjük oda a génszakértőt, majd miután elég információt gyűjtött össze, csináljunk párat. Telepítsünk egy bányát az egyik ásványi anyagban gazdag helyre, majd egy **Power Distributor**t két ilyen lelőhely közé, utána pedig egy bányát a másik sziklás helyre. Vigyázni kell, hogy a fúrógépek elég közel legyenek a **Power Distributor**hoz. A bázist két irányból is fogják támadni, északkeletről és délről. Vigyázzunk, mert a vízben lévő állatokat a kis térképen nem láthatjuk.

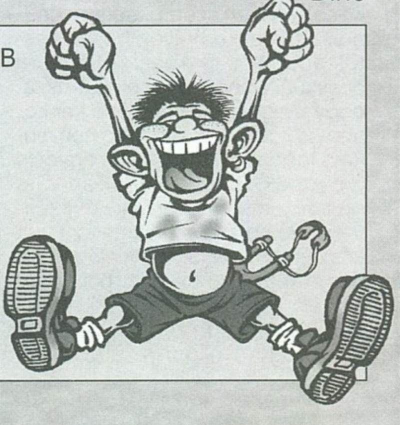
Nagyon tetszett a játékban a kis figurák mozgása. Jó ötlet, hogy amikor egy hegyre mennek fel, akkor lassabban haladnak, mint amikor vízszintes részen vagy lejtőn rohangálnak. Amikor pedig az egyik tudósunk belesétál a tengerbe, vízcsobbanás hallható. Embereink, miután új parancsot adtunk ki nekik, hanggal jelzik, hogy tudomásul vették azt. A hangeffektusok ráadásul stereoban hallhatók. Az audio trackek talán nem a legjobbak, de a játék hangulatához jól illenek. Megoldható viszont az is, hogy más CD-t hallgassunk ezek helyett, ha a **full install**-t választjuk telepítéskor.
A ***Kecskebéka*** programozói gárdájának ismét sikerült egy szép programot alkotnia, reméljük, továbbra is megtartják ezt a szokásukat.

Dino

Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Bullfrog
Tesztpéldány: Bullfrog

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:





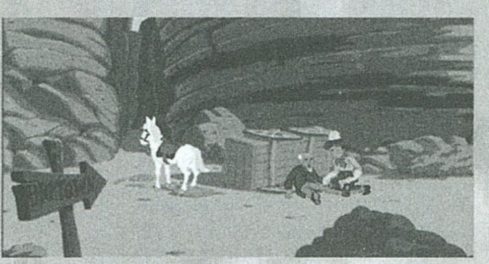
Úgy látszik, a kedves szoftvergyártó cégek hihetetlen éleslátással felismerték, hogy ha sikert óhajtanak elérni a játékosok körében, akkor bizony *programot* kell készíteniük. Nem pedig csak a sok "multimédiás csodát" ontani, amit igen sok becses cég tesz. Ezt a felismerést (ami valójában nem felismerés, gondoljunk csak a régi időkre) igyekszik megvalósítani többek között (szerencsére) a ***Warner Interactive*** is, új kalandjátékukkal, amely a ***3 Skulls of the Toltecs*** nevet kapta. Igen, kijelenthetjük, hogy ismét vérbeli adventure-rel van dolgunk, mivel a játék egyszerű kezelésű, kellemes, és főleg igen humoros (és csak egy CD).
A helyszín **Arizona**, az idő a XIX. század. Ebből kifolyólag következik, hogy a jó öreg vadnyugat a téma. Hősünk neve *Fenimore Fillmore*, aki fegyvere helyett elsősorban a nyelvét sütögeti előszeretettel. A történet egyszerű:
Az egész vadnyugat az ősök kincsére, a három aranykoponyára



pályázik. Természetes, hogy a mi feladatunk lesz felhajtani mindhármat. Az introból kiderül, hogy az egyik koponya az elixír/hajnövesztő árus birtokában van, de nem sokáig, ugyanis a *Dickson* testvérek akcióba lendülnek, és szétlövik a manust, aki épp hogy még él. Már épp elindulna a főnök a koponyáért, mikor a mi hősünk egy pár lövéssel elkedvteleníti a gonoszokat a kora reggeli aranyrablástól. Az öregember utolsó leheletével elmondja a sztorit, amiről persze még nem is hallottunk. Tehát három koponya van összesen, egy *Friar Anselmo* birtokában leledzik a kolostorban, egyre az apacsok vigyáznak, és egy ugye ott hever a lábunk előtt. Kiderül, hogy *Dicksonék* egy bizonyos *Laconte* megbízásából dolgoznak, ő a helyi séf. Miután szerencsétlen módón az életelixír helyett hajnövesztőt adtunk a fickónak, *Fillmore* bosszúálló angyalként elhatározza, hogy megkeresi a hiányzó két koponyát. Örömünk azonban nem sokáig tart, mert még azt az egyet is lenyúlják tőlünk a lesben álló gengszterek. Amikor felkelünk (mivel golyó horzsolta halántékunknak köszönhetően elájultunk előtte), két papot látunk a kolostorból, *Friar Anselmo*-t és testvérét, akik a hullát vizsgálják. Épp azon vitatkoznak, hogy a koponya után kéne nyomozni, vagy előbb el kéne temetni a holttestet. Végül is *Anselmo* elhúz a városba, a testvére pedig megkezdi az Úrnak átadni a szerencsétlenül járt lelket. Itt kapcsolódunk be mi is a játékba. Szólítsuk meg a szorgoskodó papot. Megtudjuk, hogy most ők sem a kolostorban élnek, mivel kiüldözték onnan őket a franciák. (Hogy kerülnek ide a franciák? Sebaj, lesznek még kínaiak is...) Egy bizonyos *General Lardbelly*-t, egy fontos forradalmárt keresnek égre földre. No mindegy. Nézzünk el szamarunk segítségével **Big Town**-ba. Ha leparkoltuk az állatot, menjük be a pajtába, és vegyük ki a vödörből a csavart. Nos, hova is vezetne egyből az utunk, ha nem a kocsmába? Nyomás...
Hm, az ajtónállónak nem akaródzik beengedni minket, kezdjünk el vele kötözködni:

- "Nem te vagy... "
- "Megölted"
- "Nem volt a fegyvere betöltve"

Erre ideges lesz, és beenged. Tipikus Saloon, de ott szemben... hopp, az bizony az egyik *Dickson* testvér. De előbb talán igyunk valamit. A kocsmáros közli, hogy nincs alkohol-kiszolgálás, tilalom van, csak likőrös vizet adhat. MICSODA? Alkoholtilalom? Mi van? Elmondja, hogy két idióta vénlány kitalálta az Antialkoholista Ligát, és sajnos ennek a két nőnek igen erős befolyása van. Na majd mi jól befolyatunk nekik! Még a kávéfőzőt is benyelte valaki. Amint a vödröt fel akarjuk venni, a csapos közli, hogy az a "folyásoknak" van idetéve. Kérjük el az üres whiskys üveget. Beszélgessünk el *Dickson* bá' #2-vel. Nos, hülyítsük, ahogy csak tudjuk. Mondjuk, hogy a Nemzeti Bűnözés újságírója vagyunk, és kérdéseket akarunk feltenni, erre ő készségesen válaszol minden kérdésünkre. Azt is megtudjuk, hogy a főnöke épp fenn az emeleten sziesztázik.
Nézzünk akkor fel az emeletre. Kopogjunk a jobb oldali ajtón, mire egy szöszi táncosnő dugja ki a fejét. Közli, hogy nem beszélhet velünk, mert ő túl lepcses szájú, és a barátja megtiltotta az emberekkel való kontaktust. Kérdezzük meg, hol tartja a pénzét a barátja. Elsőre nem akaródzik kinyögni a választ, próbáljuk meg rávezetni: "Tán a bankban tartja?" Nem, *Mimi* utálja a bankokat, a párnájában tartja az összes pénzét. Jó. A másik ajtó zárva van, nyilván itt szunyál *Dickson* bá' #1.
Menjünk le, beszéljünk a seriffel. Látszik rajta, hogy nem nagyon érdekli, hogy neki mi lenne a melója, márt csak azért sem, mert éppen *Dickson*t várja egy pókerpartira. Nos jó, akkor ki. Hopp, ott egy női, *Dickson* szobájának erkélyén! Szóljunk neki, kiderül, hogy ő is egy táncosnő. Mondjuk meg, hogy látni akarjuk tánc közben, mire közli, hogy zene nélkül nem megy, és a zongorista megint eltűnt. Amikor utoljára látta, enyhén etilált/illuminált állapotban volt. Vajon hogyan csinálta a szesztilalom kellős közepén? Amikor arról kérdezzük, hogy egy *Dickson* nevű palit keresünk, arra kér minket, hogy írjuk le, hogy néz ki. Hiába. Mi minden variációt kipróbáltunk, még olyat is, hogy női alsóneműt hord, és 6 szeme van, de semmi. Pedig ott alszik a háta mögött. Nézzünk inkább el a bankba. Mondjuk meg a bankosnak, hogy *Anselmo* testvére vagyunk, és a koponyát akarjuk. Sajnos nem jött be. De kár. Azért nyissunk egy számlát.
Látogassuk meg jó kisfiú módjára a templomot. Egy pap köszönt minket, majd szinte könyörögve megkér, hogy hallgassuk meg a prédikációját. Na jó. Belekezd:
Kain and Abel. Kain killed Abel. That was very bad! Amen!
Kicsit tömörítve adta elő a sztorit, de sebaj. Az ajtón bemenve megpillantjuk *Anselmo*-t, aki szintén



megpillant minket, azután jól elküld a búsba. Majd később. Talán próbálkozzunk a seriff irodájával. Böngésszük át a hirdetőtáblát. Egy fickó invertory-t készít az irodában fellelhető cuccokról, és ez rendkívül leköti a figyelmét. Ha beszélünk vele, közöljük, hogy a kávéfőző nem idevaló, mivel annak a Saloonban lenne a helye. Igazat ad nekünk, sőt, még egy kávéfőzőt is. A kocsma mellett egy nagyanyó kötöget egy vasárnapi pólót fiának, *Bobby*-nak. Mondjuk meg, hogy ha majd látjuk, akkor szólunk neki, hogy nézzen el ide. Az élelmiszerbolt melletti dobozból vegyük ki a mini farakást, majd menjünk be a bótba. Hopp, ez itt *Bobby*! Szóljunk oda neki, hogy "hív a mutterod, haver"! A lelkünkre köti, hogy addig vigyázzunk az üzletre. Hát persze! Amint kimegy, tegyünk zsebre mindent, ami mozdítható : cukor, szivar, keksz, répa, kávé.



Menjünk tovább az állomásra. A kávéfőzőbe töltsünk vizet. Próbáljuk meg a jelzést zöldre fordítani, mire kirohan az állomásmester, és visszaállítja. Menjünk utána. Közli, hogy biztos jól be vagyunk..., mert a jelzőkarhoz tilos nyúlkálni. Akkor kérdezzük meg, hogy mikor jön a vonat. "Ha a szignál zöldre vált". Argh... Az érezhető, hogy önszántából ezt nem fogja megtenni, meg elég jól elvan a vasútvezetővel, akivel telegráfon keresztül sakkozik. Ha sikerülne az ablakot elsötétíteni, akkor bizony nem látná, hogy mit csinálunk a jelzővel... Menjünk tovább, egy kutat látunk. Vizsgáljuk meg közelebbről. Valaki odalent szenved. Na, vajon ki lehet az? Hát persze, hogy *Sam* az, a zongorista. Hagyjuk egyelőre, és menjünk vissza az állomásra. Javítsuk meg a csavarral a kézihajtányú kocsit, és próbáljuk ki. Egy térkép tárul elénk, új helyszínekre mehetünk.
Menjünk a temetőbe. Vegyük fel a kötelet, és a papagájnak adjunk a kekszből. Miközben eszegeti, zsebre tudjuk vágni a madarat. Vizsgáljuk meg a földet itt, mire emberünk azt mondja : "nagyon jó tápértéke van ennek a talajnak...". Nézzük meg üres üvegünket, észrevesszünk rajta egy térképet a szeszfőzdéhez az erdőben. Hohó, nyomás az erdőbe! Harmonikus táj tárul elénk, menjünk át a hídon, majd be a házba. Ez lenne a szeszfőzde. Egy fickó áll középen, ha beszélünk vele, megtudjuk, hogyan is lehet alkoholt gyártani. El kell hoznunk neki a 3 fő komponenst, cukrot, vizet és árpát. Jó, addig vegyük fel a háta mögött a pecabotot.

IWO

folytatjuk...

Az értékelés, és a folytatás a 11/12-es összevont számunkban lesz olvasható

Hanghordozó-, Szórakoztatóelektronikai- és Számítástechnikai Szakkiállítás- és Vásár

1996. december 06-08. minden nap 10-18h-ig
a Népstadion Körcsarnokában
(1146 Budapest, Istvánmezei út 3-5.)

A rendezvényen mintegy 100 kiállító mutatja be termékeit, újdonságait a nagyközönség és a vásárlók előtt.

A rendezvény december 06. péntek - december 08. vasárnap tart nyitva 10-18 óra között, melyre a belépődíj a felnőttek részére 250 Ft, diákok, nyugdíjasok pedig 125 Ft-ért léphetnek be a kiállításra.

A bejáratnál tombola is vásárolható, tombolasorsolás a három napon naponta két ízben lesz 13 és 17 órakor, melyen a kiállító cégek által felajánlott termékek találnak majd gazdára.

Miután a rendezvényen a számítástechnika mellett a szórakoztató elektronika (pl. SONY), és hanghordozó szakma (pl. EMI) képviselői is jelen lesznek, ez a rendezvény is nagyon jó alkalom arra, hogy bárki megvegye a Karácsonyi ajándékokat.

COMPUTER KARÁCSONY'96
új helyen! NON STOP INTERNET-tel!

December 13-án 17 órától - December 15-én 19 óráig
Az Építők-Liget Kongresszusi Központban
Budapest VI.Dózsa Gy.u.84/A.

A Csokonai Művelődési Ház az idén is várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, országos kiállítására.
A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is a szakma újdonságai kerülnek bemutatásra.
Ezért pénteken, 13-án délután 5 órától vasárnap, 15-én este 7 óráig bárki bejárhatja a világot az Internet kínálta utakon a MATÁV segítségével.
Ilyen éjszakát nem lehet kihagyni! A gépek előre lefoglalhatók! Ha még sosem próbáltad ki az Internet-et, itt a nagy lehetőség!
Lesz programcserebere, szoftver, hardver, szakkönyv és folyóirat vásár, itt a nagy lehetőség a Karácsonyi ajándék megvásárlására.
A rendezvény fővédnöke a MATÁV Rt., védnöke az 576 KByte.
A rendezvénnyel kapcsolatban bővebb információ kérhető:
Csokonai Művelődési Ház - 307-6191, 307-7285.

Mindkét rendezvényen ott leszünk, és a Compfair-hez hasonlóan itt is nagyszabású akciókkal, kedvezményes CD, újság és könyvvásárral várjuk olvasóinkat. A CD Ultra 96/2 várhatóan a Körcsarnokban december 06-án lesz először kapható. Ne feledjétek, 1 éves CD, vagy újságelőfizetés esetén mindkét rendezvényen ajándék CD-t adunk! Érdemes eljönni.

Ennél a CD-nél nincs jobb. Ezt bátran kijelenthetjük, hiszen nincs semmi, amihez hasonlítani lehetne :-) Nos, mi is van akkor ezen a korongon?

SCENE: Mindenekelőtt: Scene. Mottónk: Latest and greatest. Egyrészről a '96-os év eddig eltelt időszakáról (az AntIQ-ig bezárólag) kíséreltünk meg egy többé-kevésbé átfogó körképet nyújtani, másrészt minden idők legjobb demó anyagai is megtalálhatók a CD-n

5 ÉV ARCHIVUMA: Fellelhető a CD-n a Commodore Világ legendás magazin több, mint 5 teljes évfolyamának, az Évkönyveinek, Különszámoknak, a PC-s játékok könyvsorozat 1,2, valamint a könyv formában meg sem jelent 5. kötetnek a teljes szöveganyaga.

PROGRAMOZÁS: Van a CD-n nagyon sok jó forrás, programozói segédlet és két C fordító is. Titkosítás Védett módú programozáshoz, oktatók, extenderek, MOD lejátszók, interaktív disassembler... Három Java szerkesztőt is elhelyeztünk a CD-n.

PM6TRY, TRYOUT: Találhatunk pár DTP szoftvert kipróbálás céljából: Adobe Photoshop, Pagemaker, Premiere, Streamline...

GUS anyagok: GUS FAQ, GLIST, Pro Patches Lite meg efféle. SB-GUS együttélés, RAMdrive a GUS memóriájában...

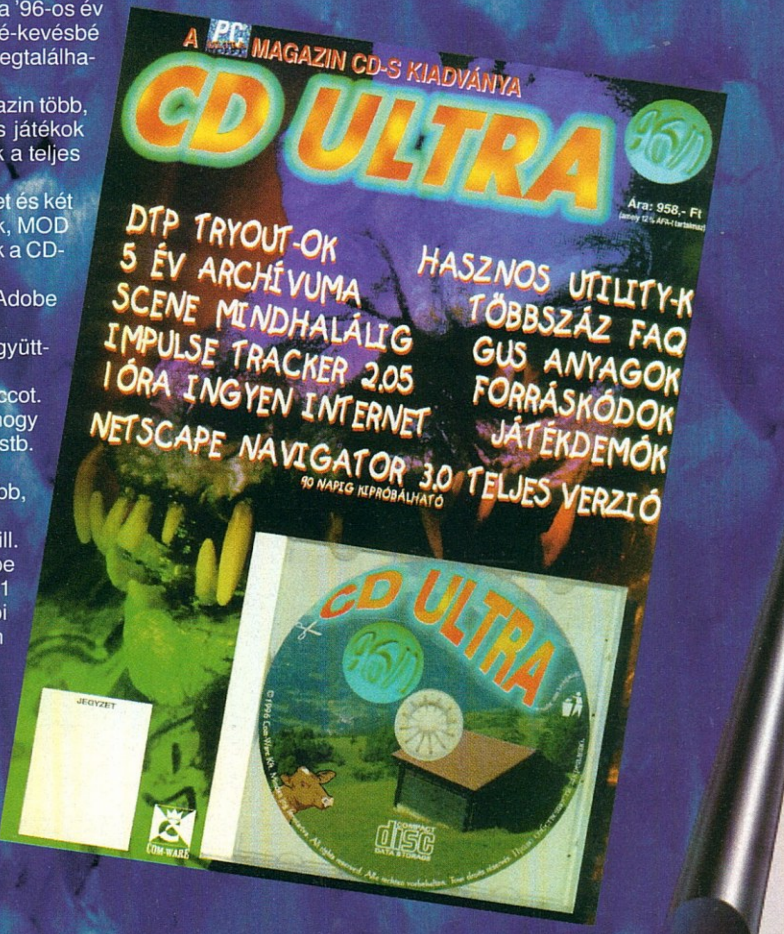
UTILITY: Természetesen gondosan megválogatva helyeztük a CD-re a cuccot. Egy CD-t megtölthet egy shareware gyűjtemény, de inkább úgy gondoltuk, hogy ez a pár tíz mega is hasznos lehet. Tömörítők DOS, OS/2, Linux, Win NT stb. alá, AVI lejátszók, WinWord 6 nézegető stb.

IMPULSE TRACKER: A 2.05-ös, exkluzív CD Ultra version. A legújabb, legfrisebb IT exkluzív kiadása!

INTERNET: Ebben van három Web browser: a Netmanage Websurfer 16 ill. 32 bites verziói, az Internet Explorer 3.0-ás verziója, valamint a Netscape Navigator 3.0 teljes, 90 napig kipróbálható verzió..A MATÁV felajánlott 1 óra ingyen Net használatot minden kedves olvasónknak! A felhasználói azonosító egy nyolcjegyű szám és betű kombináció, ami a CD tokján belül megtalálható.

JÁTÉKDEMÓK: Deadlock, Search for the Holy Grail, Hellbender, Monster Truck Madness, Close Combat...

Először a CD-s magazinok hazai történetében: színes fotó a CD korongon. Az exkluzív kivitelű CD ez évi számai megrendelhetők, az 1997-es évfolyam pedig már előfizethető! A 958,- Ft-os árból 100,- Ft kedvezményt adunk vagyis 1 CD ára 858,- Ft (akik előfizettek - vagy most előfizetnek - a PC Ultra magazinra 1 évre, további 100,- Ft-ot spórolnak, nekik csak 758,- Ft-ot kell fizetniük!) Megrendelőlap a 23. oldalon található.



ACOMP Minden,

Akciók az ACOMP-nál

ACOMP A100 Computer

Pentium VX alaplap,
256Kb Burst cache, AMD P100MHz,
8Mb RAM, 1.44Mb FDD, 850Mb HDD,
PCI VGA kártya 1Mb RAM, Minitorony,
102 gombos billentyűzet,
Mitsumi mouse

72.992Ft + ÁFA

Minolta WinLaser 400

(300dpi, 4lap/perc, 1 év márkaszerviz garancia)

59.992Ft

Gondoljon a karácsonyra, még nem késő!!!

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:		
	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 3ISA, 4*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, IDE,	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo-Acorp	16.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo-Acorp	18.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte	22.992
-	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	29.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:			
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő ISA (6 hó garancia)		1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő VLB (6 hó garancia)		1.400
	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)		11.992
	Ethernet 16bit P&P hálózati kártya (ISA)		3.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)		5.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya Genius (PCI)		6.992
	Típus	Ram / Max	
	Trident 9440	1 / 2	4.992
-	S3 Trio 64V+	1 / 2 EDO	5.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	2 / 4 EDO	11.992
-	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	2Mb MDR	25.992
	Matrox Mystique (3D gyorsító)	2 / 4 SRAM	27.992
-	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	4Mb MDR	33.992

Hangkártyák, Fax / modemek:		
	MS-10A hangfal (tápegység)	4.992
	AT75 hangfal (tápegység)	6.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Aristo (16bit, stereo, SB kompatibilis, ESS, P&P)	5.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
	Sound Blaster AWE 32 (16bit, stereo, Wavetable)	30.992
	Phone Blaster (SB 16+SB 28800bps Faxmodem+hangfal)	25.992
	GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
	Pora 14400bps belső Fax/Modem/Voice	8.992
	Hornet 28800bps belső Fax/Modem	15.992
	ArtNet 33600bps belső Fax/Modem	22.992
	Supra 28800bps belső Fax/Modem	29.992
	Pora 14400bps külső Fax/Modem	12.992
	Pora 28800bps külső Fax/Modem	27.992
-	ArtNet 33600bps külső Fax/Modem	24.992

Software:		
	Win 95 CD OEM (Hun.)	15.992
	Office 95 Std. Hun. Up.	35.200
	MS-DOS 6.22 OEM	6.400
	Windows 3.11 Hun for Wkg. OEM	6.880
	Works 3.0 Hun for Win OEM	6.640
	Works 4.0 Hun for Win95 OEM	6.880
	Angol nyelvoktató CD alapfokú	3.992
	Angol nyelvoktató CD középhaladó	5.592
	Angol nyelvoktató CD alap+ középhaladó	7.792

Minolta lézernyomtató:		
A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	59.992

Panasonic nyomtatók:		
	KXP-1150 9 tű s, A4	23.600
	KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	32.640

Memória-cache elemek:		
	512Kb DRAM EDO	992
	4Mb SIMM 32bit	2.992
	8Mb SIMM 32bit	5.992
	8Mb SIMM 36bit / EDO	6.992
	16Mb SIMM 36bit / EDO	12.992
	32Mb SIMM EDO	25.992
	256Kb Burst cache	2.400

APC szünetmentes tápok:		
	250VA	18.992
	400VA	28.992
	600VA	39.992
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

Processzorok:		
	Am5x86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P75MHz	6.992
	Am5k86-P90MHz	9.992
	Am5k86-P100MHz	13.992
	Intel Pentium 100MHz	22.992
	Intel Pentium 120MHz	25.992
	Intel Pentium 133MHz	33.992
	Intel Pentium 166MHz	49.992
!	Intel Pentium 200MHz	99.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:		
	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony+ táp	12.992
	Tápegység 200W	3.520
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros, párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.992
	220V hálózati kábel	400
	Printer Switch 2-1 Auto	1.892
-	Printer Switch kábel (3m)	520
	Printer kábel (1.8m)	320
	Printer kábel (3m)	392
	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	960
	Modem kábel	560
	VGA hosszabító kábel	992
	Billentyű hosszabító kábel	992
	Laplink kábel (1.8m)	360
	50ohmos kábel (1m)	80
	BNC T-dugó, BNC csati	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

PC-s joystickok:		
	QS-123 Warrior	1.992
	QS-189 Python	1.800
	QS-201 Super Warrior	2.640
	QS-206 Skymaster	6.200
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.992
	QS-6218 Super Fight Pad	2.320
-	Gravis Game Pad	3.840
	Gravis Analog Pro Joy	6.400

Winchesterek:		
	840Mb SeaGate	21.992
	1.2Gb SeaGate	29.992
	1.3Gb Quantum	30.992
	1.7Gb Quantum	35.992
	2.1Gb Quantum	40.992
	2.5Gb Quantum	44.992
-	3.2Gb Quantum	49.992
E	3.8Gb Quantum	69.992
	2.0Gb SCSI Quantum	59.992
	HDD beépítőkeret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:		
	1.2Mb FDD Safronic	6.992
	1.44Mb FDD Mitsumi	3.400
	Wearnes, Mitsumi CD-ROM 8x, AT-BUS	16.992
	Panasonic CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
	Wearnes CD-ROM 10x, AT-BUS	19.992
	NEC CD-ROM 4x, 4 lemezes Changer, AT-BUS	14.992
	NEC CD-ROM 4x, SCSI	14.992
	Pioneer CD-ROM 10x, SCSI	32.992
	HP Kit (4xR-2xW, kártya, software)	**99.992**
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	149.992

Monitorok:		
	14" Targa - Delta (1024*768, 0.28, LR, NI)	36.992
	14" Yakumo-OEM MAG (1024*768, 0.28, LR, NI, D)	38.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	56.992
	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	108.992
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26, LR, NI, D)	128.992
	14" monitor filter üveg	800

Hewlett Packard termékek:		
A	DeskJet 600 (A4, fekete, színes opc.)	39.992
A	LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM, RET / MET)	89.992
!	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET / MET)	182.400
!	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM, RET / MET)	224.000
!	ScanJet 4s (200dpi, 4bit, mono)	56.800
!	ScanJet 4p (300dpi, 8bit, 256 szürke)	99.992
!	ScanJet 4c (600dpi, 30bit, color)	186.000
	DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, színes	4.800

Billentyûzet, mouse, gamepad, scanner:		
	102 gombos billentyûzet Kanrich (E)	1.992
	105 gombos Win 95 billentyûzet Kanrich (H)	2.400
	86 gombos INFRA billentyûzet TUT	6.400
	Microsoft Natural Keyboard	10.400
	Microsoft mouse OEM RET	4.640
	Mitsumi mouse	1.192
	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse (4 színben)	2.292
	Genius Mouse Pal P&P	2.492
	Mouse pad sima / mintás - vágott	200/320
	Genius Handy Scanner (3200dpi, 16.8M szín)	22.992

CD-s dolgok:		
	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	120
	2db-os tok normál	180
-	4db-os tok dupla	240
-	20db-os tároló	792
A	**Blue írható CD**	**1.096**
A	**Blue írható CD, tokkal**	**1.192**
	Kodak Infoguard írható CD, tokkal	1.392
	Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.)

GRAND prix 2

MicroProse-ról? ***Stealth Fighter*** (az idősebbeknek) ? ***Civilization***? ***UFO***? ***F1GP***?

Mi jut eszetekbe a ***MicroProse***-ról? ***Stealth Fighter*** (az idősebbeknek) ? ***Civilization***? ***UFO***? ***F1GP***?
Mindezen játékoknak van egy közös vonásuk: a maguk idejében valami újat hoztak a meglehetősen telített játék-piacra, és ezzel adták el magukat, nem pedig az ügyes marketing-stratégiákkal. Valószínűleg nem túlzás azt állítani, hogy a brit cég évről évre előáll valami korszakalkotóval, amit aztán a konkurencia igyekszik lemásolni, több-kevesebb sikerrel.

Az előbbi felsorolásban utolsóként említett ***F1GP*** nevéhez híven a Forma-1-es szimulációk terén hozott egy kis friss vért. Bár a benne alkalmazott technika meglehetősen gyorsan elavult (ld. pl. ***Indycar***, ***Nascar***), a versenyzés hangulata sokáig a legjobbak mezőnyében tartotta.

Az előzőek tükrében nem meglepő, hogy nagy várakozás előzte meg a kb. másfél éve beharangozott 2. részt. A hosszas késlekedés annak tudható be, hogy a sok új megoldásnak köszönhetően kicsit lassú lett szegény program. Az idő múlásával egyrészt lehetőség nyílt optimalizálásra, másrészt a hardware is fejlődött, és manapság már elérhetőek azok a rendszerek, amelyeken a szimuláció már teljes díszében is élvezetesen játszható. Magyarra fordítva ez azt jelenti, hogy aki rendelkezik egy tisztességes videokártyával (ez nemigen kerül sokba), valamint egy 200-as Pentiummal (ez már inkább...), annak SVGA-ban sem lesznek gondjai a sebességgel. Ha már a teljesítménynél tartunk, azt is érdemes megemlíteni, hogy VGA-ban egy 486-oson is elfut, és még csak DX4-100 sem kell hozzá. Felmerülhet a kérdés, hogy érdemes-e a játékkal minimális detailben játszani. Mint az majd kiderül, nagyon is...



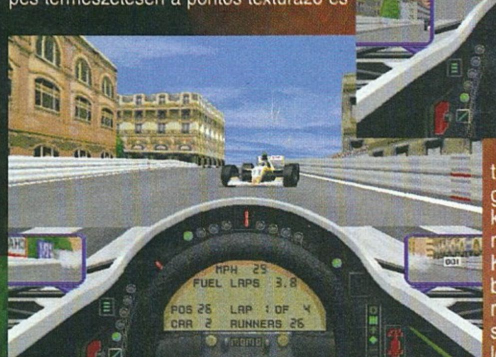
A ***Grand Prix 2*** végül 1996 3. negyedévében jelent meg, természetesen CD-n. A szokásoknak megfelelően a CD szinte tele van, rengeteg zene, kép és animáció került rá, igen jó minőségben — ahogy az manapság el is várható. A külsőségekkel tehát nincs gond, nézzük most magát a játékot!

Legyünk elszántak, mert a menürendszer a kevésbé kitartóakat elriaszthatja. Igaz, a játékba rendkívül egyszerű belecsöppenni, azonban ha valamit át akarunk állítani, akkor jobb, ha rajzolunk egy térképet... Nagyon szépen struktúráltak a menük, szó se róla, csak éppen túl sok van belőlük, és szigorúan következnek egymás után. Pl. ha verseny közben ránktör a kiléphetnék, akkor a DOS-promptig 5 képernyőn kell átküzdenünk magunkat, ami ugye azért nem a kényelem csúcsa. Aki ismeri az első részt, az tudja, hogy ez milyen kellemetlen tud lenni — az ottani tapasztalatokat nyugodtan meg lehet szorozni kettővel...

Jó hír azonban, hogy ez a játék legnagyobb negatívuma. Legyenek a menük bármilyen szövevényesek, megtalálni mindent meg lehet bennük, csak idő kérdése. Ezért ismertetésükre nem is térnénk ki, amúgy is sokban hasonlítanak az első részben megismertekre. Induljon a játék!

Itt éri az első igen kellemes meglepetés a készületlen játékost. A vezetés közben látottak (max. detailen SVGA-ban) többnyire nyugodtan elmehetnének állóképnek is, különösen a városi pályákon, mint pl. Monaco. Ha a játékot a ***Nascar***a vagy az ***Indycar 2***-re szánták "ellencsapásnak", akkor jól számították: mindkettőnél sokkal szebb, és a ***Nascar***nál még gyorsabb is. Még a ***Screamer***rel is felveszi a versenyt (az animáló objektumokat leszámítva), és annál lényegesen gyorsabb.

Hogy ezt hogy sikerült elérni? Az első lépés természetesen a pontos textúrázó és



a szép textúrák, ezt azonban a fiúk még egy jól sikerült shadinggel is megfejelték. Az eredmény magáért beszél, elég a képekre pillantani. Emellett a sportág kedvelői könnyen felismerhetik a pályákat is a jellegzetes pályamenti berendezési tárgyakról. Láthatóan rengeteg munkát fordítottak a környezet megvalósításába, és egész jól sikerül elhitetniük a játékossal, hogy egy Forma-1-es autóból tekintget kifelé.

A fenti benyomást a vezetés csak megerősíti. Az első részben ugyan remek volt a verseny menetének, a pályák nehézségeinek szimulációja, azonban maga az autó kicsit egyszerűre sikeredett. Ezt a hibát itt kijavították, a ***GP2*** járművünket is nagyszerűen modellezi. Ha álló helyzetből indulunk, akkor teljes gáz mellett ne nagyon kanyarogjunk, mert egy kecses piruett után a pálya szélén landolhatunk. Ha nekimegyünk valamelyik felebarátunknak, akkor jó esélyünk van egy repülőútra, és ha a rongálódás nincs kikapcsolva, akkor el is búcsúzhatunk a versenytől. Egy szó mint száz, a versenyautó szimulációja felülmúl minden eddigit.

Ha már a rongálódásnál tartunk, a vezetési segédleteket az '**F1**'-'**F7**' billentyűkkel kapcsolgathatjuk. Az első 6 megegyezik az első részben megismertekkel (automata fék, automata sebességváltó, iránybaállító, sérthetetlenség, ideális versenyív, javasolt sebességfokozat), a hetedik pedig egy kipörgésgátló-szerűség: ha be van kapcsolva, gyorsulás közben nem fogunk megperdülni. Kezdésként javasoljuk a sebezhetetlenséget, az automata váltót, valamint a versenyívet, később sorban el lehet hagyni őket, ízlés szerint. Az, hogy a segítségek használhatóak-e, függ a nehézségi fokozattól, legnehezebb fokozatban csak az automata váltó áll rendelkezésünkre.



Mint tapasztalni fogjuk, ez a játék sokkal nehezebb elődjénél. Itt is meg kell tanulni a pályákat, amihez azért jónéhány kört kell menni, és a kerekek használódása mellett már az üzemanyag-mennyiség is szerepet játszik, így teljesen azonos körülmények között aligha fogunk két kört menni. Ráadásul az autó beállításának (a valóságnak megfelelően) óriási szerepe van. A '**Car Setup**' menüben szabályozhatjuk a szárnyak állását és a váltó-áttételt (ezek a legfontosabbak), azonban van itt egy '**Advanced**' menü is, ahol az igencsak finom részletekbe is belemehetünk — és ez mind-mind befolyásolja autónk teljesítőképességét. Ha valaki nem profi autószerelő, és nincs kedve (rengeteget) kíséletezni, annak javasoljuk, hogy próbáljon beszerezni beállítás-file-okat (a Weben valószínűleg könnyen talál ilyesmit), még így is szép feladat lesz megtanulni a pályákat. A másik kellemes próbatétel az lesz, hogy hozzászokjunk ellenfeleink vezetési stílusához — sajnos nemigen veszik figyelembe, hogy



mi is a pályán vagyunk, és hajlamosak bármilyen helyzetben belénkjönni. Mesterséges intelligencia...

Természetes, hogy egy versenyzésről szóló játékkal játszva felmerül az igény, hogy ne csak a számítógéppel mérhessük össze tudásunkat, hanem arra érdemes felebarátainkat is megpróbáljuk legyőzni. Itt kerül elő a ***GP2*** harmadik negatívuma: a fejlődést teljesen figyelmen kívül hagyva csak modemes és soros játékot valósítottak meg a készítők. Ez azt is jelenti, hogy maximum 2 ember játszhat egymás ellen, holott 4 (vagy akár 8) játékos sokkal jobb mulatságot jelent, ahogy ezt az IPX-re alapozó játékok serege (legjobb példák a ***DOOM 2*** és a ***Warcraft 2***) már bebizonyította. Maximum reménykedhetünk, hogy a ***MicroProse*** hamarosan kiad egy update-et (az első részbe is csak utólag került be a modemes játék), amely támogat IPX-et, vagy legrosszabb esetben legalább NETBIOS-t.

Úgy gondoljuk, túlzás nélkül lehet állítani, hogy az autószimulátorok új királyához van szerencsénk. A ***MicroProse*** ismét egy kiemelkedő játékot adott ki a kezei közül, nagyszerű szórakozást nyújt az autóversenyek kedvelőinek, és (kellően gyors gépen) látványnak sem utolsó. A hangok és a zenék szintén remekbe szabottak. Egyszóval: elismerésünk!

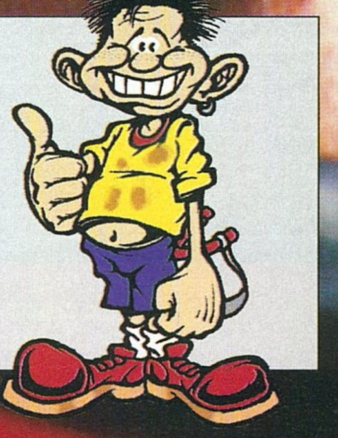
Bryan



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: Microprose
Tesztpéldány: Automex Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



SYNERGIST

"Ember tervez, Isten végez" – ez az örökéletű közmondás pontosan illik a jelenlegi esetre, mivel a ***21st Century Entertainment***, a flipper gyártók királya (igaz, ez a posztja az utóbbi időben megingott a ***Psyho Pinball***, és persze még inkább a 3D-s flipperek beköszöntével) bizonyára eltervezte, hogy egy csudajó interaktív kalandjátékot fog a piacra brüttyenteni, azonban a sors ebbe is beleszólt, így a rossz játékok mind nagyobb hada ismét gazdagabb lett egy taggal.



Kezdjük rögtön in medias res-szel: a történet – ááá! Neee! Ilyen nincs, ilyen nincs, ilyen nem lehet, de mégis van! Mintha csak egy cyberpunk szerepjátékosok péntek délutáni, napközis partijára szabadult volna be a ***21st Century***, s a legrosszabb történetet játékra írta volna át. Igen, igen, már megint 21. század eleje, már megint a sötétebbik jövő, ahol teljesen mindennapossá vált a gyilkosság, a betörés, a drog üzlet és a prositúció (ezek szerint azoknak a kedves bácsiknak köszönhetően, akiket csak állig lehúzott fekete sapkában láthatunk, már most is a 21. században vagyunk, hiszen mindennapossá váltak a betörések, az autólopásról pedig jobb, ha nem is beszélünk, azt meg már csak mellékesen jegyeznénk meg, hogy ez a ***21st Century*** valamiféle utópisztikus államban lakhat, hiszen szép kis hazánk bármelyik nagyvárosában az említett dolgok sajnos igen-igen könnyen fellelhetőek). Ez mind szép és jó, azonban, hogy még szebb és még jobb legyen a játék, mi egy riportert alakítunk, aki (mint ahogyan az a szép, egykoron volt szocialista államokban megszokott volt, s persze most is megszokott) agyondolgozza magát, azonban fizetségül csak néhány száz pénzt



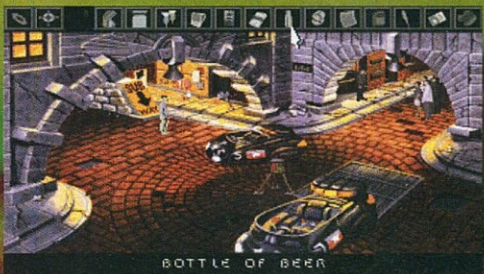
kap, meg a főnöke szidalmait. Igen ám, de hogy ne csak jó és szép legyen a játék, hanem izgalmas is, mi egy igen forró nyomra akadtunk, ami a városban folyó öldökléssel és a több bi bűnnel van kapcsolatban. Bűn és bűnhődés, tehát mi mást csinálhatnánk, minthogy a forró nyom adta lehetőséget hasznosítva rögvest elkezdünk nyomozni.

Feltehetőleg mindenki egyetért, hogy ennél eredetibb és egyedibb történetet igen nehéz lett volna kitalálni... Azonban, ha valakinek mindez nem lenne elég arra, hogy azonnal kilépjen a programból, akkor vessünk csak egy pillantást a grafikára. Wow, ez már majdnem olyan jó, mint a ***Judge Dredd***é (no jó, most nem keverjük bele a birkákat). A grafika azt bizonyítja, hogy a készítők rendelkezhettek egy scannernek becézett műtyürrel, mivel a szereplők digitalizálva vannak. Persze ezt nem mint pozitívumot említjük, mivel ritka pocsékul csinálták meg a szereplők és a háttér "egybeigazítását", összhangját.



A zenére természetesen egy rossz szavunk se lehet, mert azt a játék közbeni prüntyögést semmi esetre sem lehet zenének nevezni, maximum abban az esetben, ha rendkívül rosszmájúak vagyunk.

Szerencsére a készítők nem felejtették ki a **SAVE** opciót, mert ez igen hasznos. E játék esetében azonban valójában nem lehet tudni, hogy mire is kell, hiszen nemigen lesz olyan őrült, aki fél perc után még tovább játszik (na jó, rajtunk kívül, de mi is csak azért folytatjuk, hogy ne itt legyen vége a leírásnak) ? E játék kapcsán két dolog fogott meg minket igazán: az egyik a ***Synnergist*** benyögés még a játék elején. Ez, mivel annyira el volt torzítva, hogy már SZINTÉZIST lehetett érteni, tényleg jó volt. A másik dolog talán még ennél is jobb volt: játék közben megnyomtuk az '**Esc**'-et, aztán rákattintottunk az "**Exit to Dos**" feliratra, s juhéj...



A játék elég egyszerű, mi kb. 2 óra alatt rájöttünk a lényegére, s akkor már vagy a felénél tartottunk.

Azonban mivel a gonosz létezik ezen a legeslegjobb világon (á lá Candide), s ennek következtében bizonyára lesz néhány olyan szerencsétlen, aki megveszi ezt a játéknak nevezett "szörnyeteget", a most következő "**getting started**" pontosan nekik szól.

No, lássuk csak: az elején elbűvölő főnökünk elvauzza (magyarul: elugatja), hogy milyen hanyagok vagyunk, merthogy két napja kiadott egy anyagot, s azt még nem csináltuk meg (szerintünk ezzel a veszekedéssel is valamilyen filmet akartak utánozni a készítők, mint mondjuk a Ponyvaregényt, ahol tényleg olyan veszekedések vannak, hogy haj-jaj...). Ezt követően nem csinálhatunk mást, minthogy búskomoran menjünk ki a szobából, és mindenféle haszontalan dolgot vigyünk véghez: olvassunk el a jegyzettömbből az aktákat, szedjük fel a főnök szobájából a papírkést, kintről, az asztalunk fiókjából a jegyzetfüzetünket, az asztalról a magnókazettát, s máris mehetünk is ki az utcára. Az ajtó előtt egy kedves autótolvajjal találkozhatunk, aki igen kitartó lehet, mivel amikor egy órával később arra jártunk, még mindig ugyanabban a pozitúrában állt, mint amikor először találkoztunk. No mindegy, húzzunk el meginterjúvolni a bácsit, mint ahogyan azt a főnökünk kérte. Persze az a bizonyos "bácsi" éppen nincsen az irodájában, mert eteti a.. háziállatát (aki, mint később kiderül, egy ember, az ő génjeit egy kissé befolyásolta, s ezáltal igen szembetűnő fizikai változásokon ment keresztül szegény...).

Ha ezen is túl volnánk, akkor már elmondhatjuk, hogy már csak a játék 99 százaléka van hátra. Na jó, 98.. Talán felvetődik a kérdés, hogy miért is nincs teljes leírás? Csak...

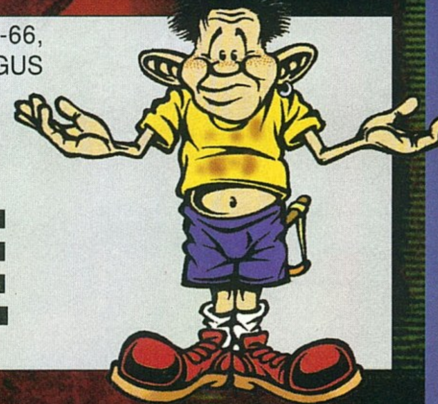
A záróprédikáció helyett eredményhirdetés következik a három legrosszabb játék között. Résztvevők: ***Judge Dredd***, ***Defcon 5*** és ***Synnergist***. Hogy melyik lett az első, második illetve harmadik? Ennek eldöntése majdnem akkora probléma, mint a gordiuszi csomó megoldása, úgyhogy a fenti játékok esetében a végeredmény legyen döntetlen...

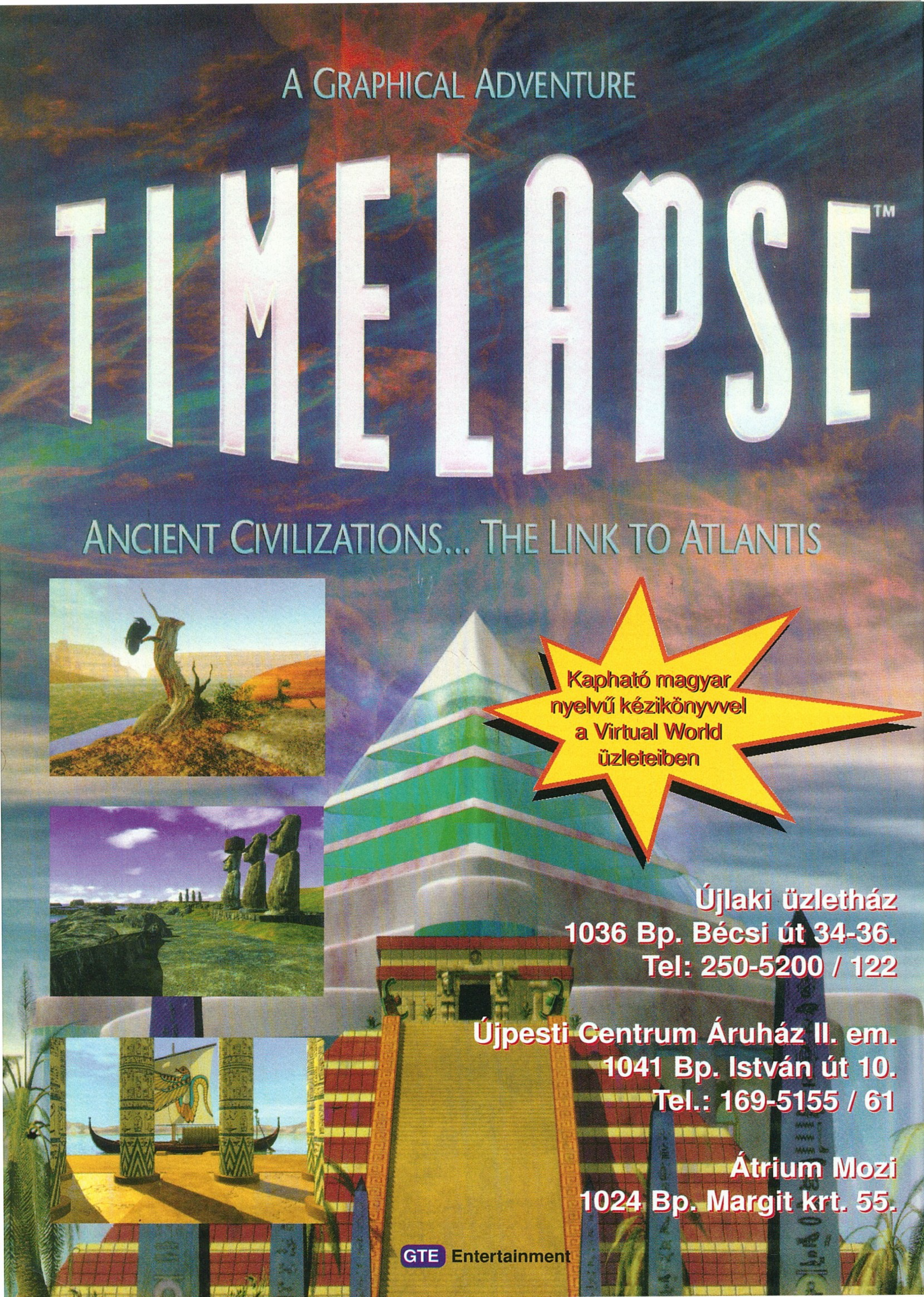
Hacker

Minimum hardver: 486DX2-66, 4MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: 21st Century
Tesztpéldány: 21st Century

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:




A GRAPHICAL ADVENTURE
TIMELAPSE™
ANCIENT CIVILIZATIONS... THE LINK TO ATLANTIS
Kapható magyar nyelvű kézikönyvvel a Virtual World üzleteiben
Újlaki üzletház
1036 Bp. Bécsi út 34-36.
Tel: 250-5200 / 122
Újpesti Centrum Áruház II. em.
1041 Bp. István út 10.
Tel.: 169-5155 / 61
Átrium Mozi
1024 Bp. Margit krt. 55.
GTE Entertainment

A PC ULTRA MAGAZIN CD-S KIADVÁNYA

CD ULTRA

96/2

Ára: 958,- Ft
(amely 12 % ÁFA-t tartalmaz)

DTP CSEMEGÉK
HASZNOS UTILITY-K
7 ÉV ARCHÍVUMA
FORRÁSKÓDOK
SCENE ÚJDONSÁGOK
JÁTÉKDEMÓK
BBS - CSINÁLD MAGAD
C64 A PC-N
10(!!!) ÓRA INGYEN INTERNET ÉS COMPUSERVE
NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 GOLD
90 NAPIG KIPRÓBÁLHATÓ - WINDOWS ÉS WIN'95 TELJES VERZIÓ

Mint, ahogy azt már jelezetük, ebben az évben, december elején jelenik meg a CD Ultra 96/2. száma, amely ismét sok-sok meglepetést tartogat azok számára, akik megvásárolják.

Csak címszavakban, hogy kb. mi lesz a korongon.

SCENE - Elsősorban az előző CD megjelenése óta megtartott partyk (Pie Slice'96, Saturne 4, Wired'96, Cache 96/2) anyagaiból összeállított válogatás.

7 ÉV archívuma - Az előző számban megtalálható gyűjtemény kiegészül a Computer Világ 52-63. számok teljes tartalmával, a PC-s játékok 3. és 4. kötetekkel, a CoV Évkönyv'95. könyv anyagával, valamint végre fent lesz végig a Tippek Lexikonja, és számos hiba is kijavításra kerül. A grafikus megjelenítés kiegészül egy karakteres megjelenítési móddal is, így kizárható a video kártya, vagy alaplap típuseltérésekből adódott hibajelenség.

DTP - Elsősorban az ADOBE hazai disztribútora a Trans Europe Kft. jóvoltából ismét több kipróbálható DTP szoftver és egyéb hasznos kiegésztések is helyt kapnak a CD-n.

BBS - Csináld magad - Egy mindenre kiterjedő információ és sw gyűjtemény azoknak, akik BBS-ezni szeretnének, vagy BBS-t akarnak üzemeltetni.

C64 a PC-n - Egy igazi C64 emulátor, friss C64 demo gyűjtemény, Wasted Time és egyéb hazai fejlesztésű C64 játékok exkluzív CD Ultra verziója emulátor alá, Star Commander special CD Ultra verzió.

Hasznos Utility-k és forráskódok - igényes válogatás minden PC felhasználó számára.

Játékdemók - Előzetes, játszható demo verziók a közeljövőben megjelenő PC-s játékokból (pl. Archimedian Dinasty stb.)

Netscape Navigator 3.0 Gold - Az IKON Kft. jóvoltából ezúttal a 3.0 Gold verzió nem csak Win'95 alatt használható verzióját próbálhatja ki mindenki 90 napig.

10 óra INGYEN(!!!) Internet és Compuserve - A Compuserve hálózatot üzemeltető Middle Europe Networks Kft. jóvoltából minden CD Ultra 96/2 vásárló, aki a CD-n található szoftver segítségével ki akarja próbálni a szolgáltatást, az ügyfélszolgálattól kap egy azonosítót, ami lehetőséget ad a belépéshez. 10 órán keresztül díjmentesen használható a rendszer!

LEMEZÚJSÁGOK - Bemutatkozási lehetőséget biztosítunk a hazánkban megjelenő lemezújságok számára, ezekből is lesz egy válogatás a CD-n.



A CD akciós áron kapható lesz a két nagy december eleji rendezvényen (ld. elöl a 3. oldalon), kapható lesz a számítástechnikai szaküzletekben, illetve előfizethető a szerkesztőség címén.

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
Internet cím: http://www.mixim.hu
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



R&M AT-486 PCI LOCAL BUS

486-os alapkonfiguráció: alaplap, 2 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, SIS chipset, Award PNP BIOS, 256kB cache, 4MB RAM (max. 64MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB FDD, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	640MB	850MB	1.2GB	1.7GB
R&M AT486DX4-100	64.682,-	65.682,-	71.682,-	77.282,-
R&M AT5x86-100	64.982,-	65.982,-	71.982,-	77.582,-

R&M Pentium PCI LOCAL BUS

Pentium alapkonfiguráció: alaplap, 3 PCI, 4 ISA busz bővítési lehetőség, Intel 82430VX chipset, Award PNP BIOS, 256kB burst cache, 8MB RAM (max. 128MB), desktop vagy mini toronyház, 200W green tápegység, 1.44MB FDD, EIDE vezérlő, 2 soros (16550 UART), 1 párhuzamos (EPP/SPP) kimenet, PCI SVGA vezérlő, Windows gyorsítós, true color, 101 gombos billentyűzet

Konfiguráció:	640MB	850MB	1.2GB	1.7GB
R&M 5k86-100	81.280,-	82.280,-	88.280,-	93.880,-
R&M Pentium100	90.280,-	91.280,-	97.280,-	102.880,-
R&M Pentium120	93.280,-	94.280,-	100.280,-	105.880,-
R&M Pentium133	103.880,-	104.880,-	110.880,-	116.480,-
R&M Pentium166	132.280,-	133.280,-	139.280,-	144.880,-

GVC monitorok

14" monochrome SVGA	13.300,-
GVC 14" color SVGA NI, LR	36.400,-
GVC 14" color SVGA NI, LR	52.000,-
GVC 17" color SVGA NI, LR	90.000,-

GVC faxmodemek

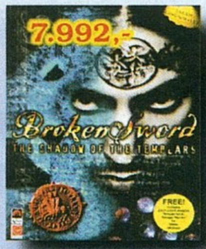
HIF F-1114V/R2 MD-017-0-94/01

GVC 1114 (14400bps), belső	9.200,-
GVC 1114 (14400bps), külső	11.200,-
GVC 1128 (28800bps), belső	19.200,-
GVC 1128 (28800bps), külső	22.000,-
GVC 1133 (33600bps), belső	22.200,-
GVC 1133 (33600bps), külső	24.800,-

Az első négy készülék postai HIF-engedélyes, az utóbbi kettő jelenleg áll engedélyeztetés alatt!

Legfrissebb CD-újdonságainkból:

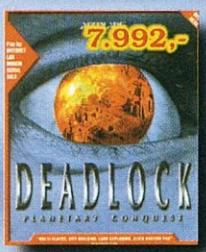










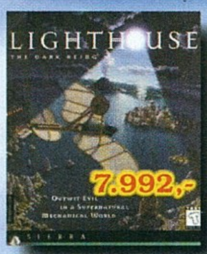














Multimédia kiegészítők

Acer ESS1688 16 bites hangkártya	6.480,-
Acer ESS1688 3D Sound	6.880,-
SP260 wavetable (Gen. MIDI)	8.800,-
Acer DCS509 (SB+wavetable)	13.800,-
SoundBlaster AWE32 MCD Value	25.800,-
SoundBlaster Vibra16 OEM	10.980,-
SoundBlaster 16 PNP OEM	12.950,-
Soundblaster SB32 hangkártya	19.800,-
Acer 8x CD-ROM drive IDE	15.900,-
Sony 8x CD-ROM drive IDE	16.900,-
Acer 10x CD-ROM drive IDE	18.900,-
Acer 12x CD-ROM drive IDE	23.900,-
PowerBeat 2x5W aktív hangdoboz	2.240,-
60W aktív hangdoboz (220V)	4.400,-
120W aktív hangdoboz (220V)	5.920,-
320W aktív hangdoboz (220V)	7.900,-